PC GAMES

ΜΕ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PIXEL

Ενα Εκπληκτικό RPG!

LANDS OF LORE

σελ. 30



ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER
ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1993

STRATEGY

· SYNDICATE σελ. 22

ADVENTURE

· ULTIMA VII THE BLACK GATE σελ. 18

SIMULATION

· TORNADO σελ. 26

PLAY THE GAME

· STRIKE COMMANDER σελ. 40

The 7th Guest

ΣΤΑ ΣΥΝΟΡΑ ΤΗΣ 7ης ΤΕΧΝΗΣ

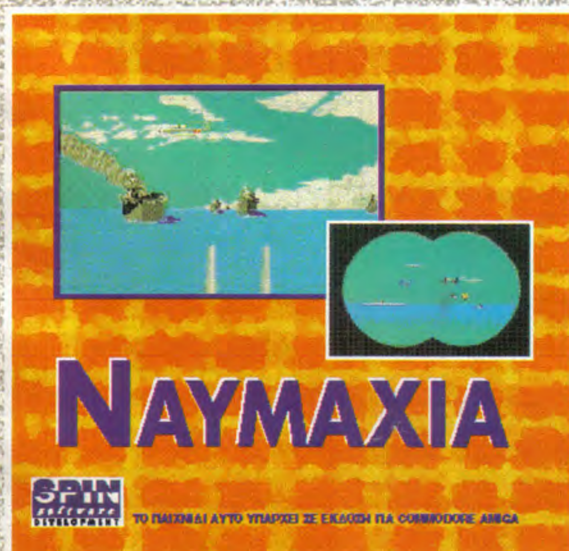
ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA



ΤΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ SHOOT 'EM UP ΓΙΑ AMIGA

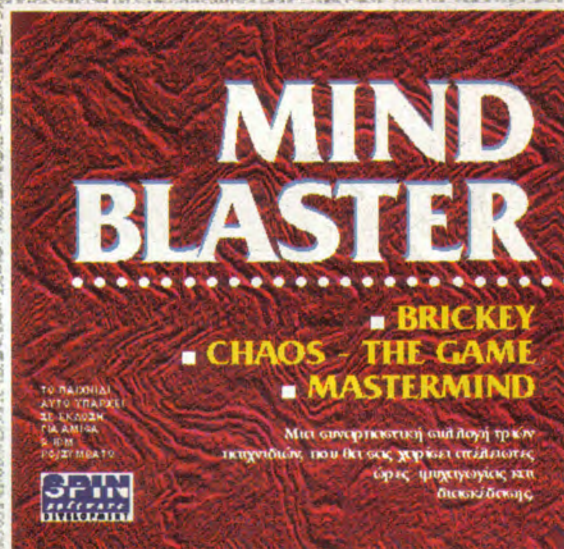


ΜΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΓΙΑ ΑΤΕΛΕΙΩΤΕΣ ΩΡΕΣ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑΣ

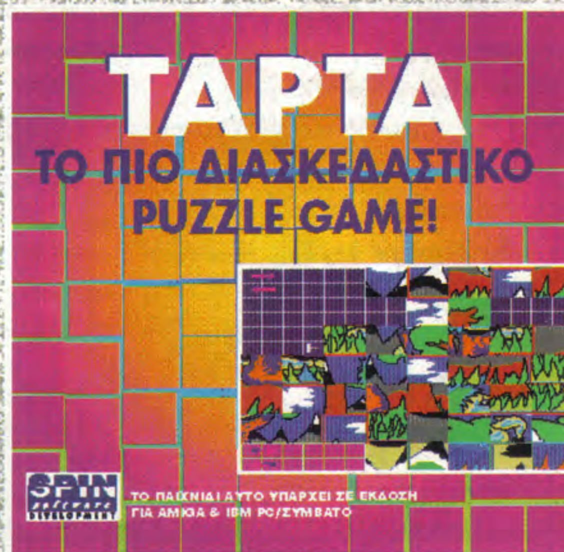


ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ

ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA/PC



BRICKEY/CHAOS-THE GAME/MASTERMIND: ΜΙΑ ΑΠΙΘΑΝΗ ΣΥΛΛΟΓΗ



ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ PUZZLE GAME

Για τηλεφωνικές παραγγελίες επικοινωνήστε με το Compupress Support Center, *(Σουλτάνη 17, γωνία Στουρνάρη) στο τηλέφωνο 3601.761.*



Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
Τηλ.: 9225.520, fax: 9216.847

EDITORIAL



Συνάδελφοι Gameάδες,

Το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας, δημιουργήθηκε αποκλειστικά για σας. Για σας που πιστεύετε ότι τα PCs μπορούν να ανταποκριθούν σε πιο γοητευτικές ενασχολίες από την αναζήτηση και ταξινόμηση δεδομένων σε ένα spreadsheet ή σε μια database... Δε λέω, καλά και χρήσιμα όλ' αυτά, αλλά τι να το κάνεις το PC αν δεν μπορείς να παίξεις κι ένα game; Θέλω να μου απαντήσετε ευθέως στην ερώτηση που θα σας κάνω: Οταν έρχεται κάποιος φίλος στο σπίτι σας (ή ακόμα και φίλος του πατέρα σας), τι θα του δείξετε στον υπολογιστή για να μείνει με το στόμα ανοικτό; το Excel ή την dBase III; Οχι βέβαια! Game θα του δείξετε, με τα γραφικά του, τον ήχο του, την πλοκή του, το χιούμορ του, με τα όλα του! Και να είστε σίγουροι ότι ο φίλος αυτός θα σας επισκέπτεται συχνότερα στο εξής... Ο PC, αφού διακρίθηκε στην αγορά των επαγγελματικών υπολογιστών, έχει στρέψει τώρα την προσοχή του στα παιχνίδια. Φυσική συνέπεια, άλλωστε, αφού όταν δουλεύεις με τις ώρες σ' έναν υπολογιστή, θέλεις και το παιχνιδάκι σου, να ξεσκάσεις. Αρκετά με τις φιλολογίες όμως, σας λέω πράγματα που ίσως τα ξέρετε ήδη.

Οπως καταλάβατε, το PC Games είναι ένα περιοδικό που θα ασχολείται αποκλειστικά και μόνον (αυστηρώς και δια ροπάλου) με τα παιχνίδια για IBM PC και συμβατούς. Μεγαλύτερο βάρος έχει δοθεί στα Adventures, τα RPGs, τα Strategy, τα Simulation και τα Puzzle Games, χωρίς αυτό βέβαια να σημαίνει ότι σνομπάρουμε τα platform, τα arcade, τα shoot 'em up και τα action. Στην πρώτη μας αυτή επαφή, σας παρουσιάζουμε το 7th Guest, ένα παιχνίδι που ο θρύλος του προηγήθηκε της επίσημης παρουσίασής του. Πρόκειται για τα πιο όμορφα γραφικά και animation που έχετε δεί ποτέ! Οχι βέβαια ότι το Lands of Lore, το RPG που παρουσιάζουμε στο τεύχος αυτό, πάει πίσω. Οχι. Το Lands of Lore θα αφήσει εποχή στον χώρο των RPGs, παρόμοια με αυτή του Dungeon Master και του Eye of The Beholder.

Σε αντίστοιχα επίπεδα κυμαίνεται και το Tornado, το Simulation review του τεύχους. Ισως είναι ο ρεαλιστικότερος και πιο ολοκληρωμένος εξομοιωτής πτήσης που έχετε δεί ποτέ!

Για όσους ασχολούνται με action και puzzle games, υπάρχουν hints & tips που θα τους βοηθήσουν να ξεφύγουν από αυτή τη $!#%&@ πίστα που έχουν κολλήσει εδώ και κάτι μήνες (στην καλύτερη των περιπτώσεων).*

Καλά ξενύχτια, λοιπόν, και μακριά από τα Game Over...

Ο Αρχισυντάκτης



ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1993

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Κωνσταντίνος Παπαζαχαρόπουλος, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Ηλίας Μανεσιώτης, Αντρέας Τσουρινάκης, Δημήτρης Ζούλιας, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Εφη Σιδηροπούλου, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Σίλια Ράντου , **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Ντίνα Σιλαϊδή, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Γιώργος Νάνος

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS Α.Ε, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847. **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Γιάννης Λούλης, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Αγγέλα Βάγκνερ, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Μάρθα Πλεξίδα, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Γεωργία Νιφοροπούλου, Βίκυ Ψυχογιού, Ματίνα Γιαννοπούλου-Μεσσήνη, Φρόσω Ξιξή, **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Χρήστος Κολοβός **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** Μάζης ΕΠΕ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Αφοί Κουκιά

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink, **ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:** 9242218, 9242220, 9242227, 9242247, 9241478, 9241518, 9227606, 9227665, 9229128, **VOICE:** 9238672-5 (Sysop)

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 6.950 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 10.100 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 12.500 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 6.200 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 11.000 δρχ., Αμερική 12.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

PC GAMES

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1993



σελ. 12

7th Guest:
Το πολυσυζητημένο παιχνίδι με τα ανεπανάληπτα γραφικά, που σίγουρα θ'αφήσει εποχή.



σελ. 30

Lands of Lore:
Η νέα εποχή στα Role Playing Games, που μόνο με το Eye of the Beholder μπορεί να συγκριθεί.

σελ. 26

Tornado:
Ισως το πληρέστερο και ρεαλιστικότερο flight simulation.



ΔΥΟ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΑΠΟ ΤΗ MICROPROSE

Η Microprose έχει ανακοινώσει δύο πολύ σημαντικά προϊόντα. Fields of glory λέγεται το πρώτο και σας μεταφέρει στην εποχή του Ναπολέοντα. Θα περιέχει πολλά ιστορικά στοιχεία, ευρύ πλάνο στρατηγικής ανάπτυξης, αλλά και πολλά arcade κομμάτια. Το δεύτερο λέγεται Pirates Gold. Πρόκειται για επανέκδοση του κλασικού Pirates. Θα έχει το ίδιο σενάριο αλλά πολύ καλύτερα χρώματα και γραφικά, εφόσον θα είναι μόνο για VGA. Κάποιες πρώτες εικόνες από το παιχνίδι ήταν αρκετά εντυπωσιακές. Και τα δύο παιχνίδια θα βρίσκονται στην Ελλάδα τον Οκτώβριο, αλλά προσπαθούμε να έχουμε κάποιο από τα δύο νωρίτερα.



SIM CITY ΚΑΙ ΠΑΛΙ?

Ναι, για τους οπαδούς αυτού του είδους των παιχνιδιών ο πρωτοδιδάξας ξανακυκλοφορεί, αλλά αυτή τη φορά βρισκόμαστε στο μέλλον. Μιλάμε για το Simcity 2000: The Ultimate City Simulator. Στη νέα version έχουν συμπεριληφθεί οι προτάσεις των παικτών τα τελευταία 4 χρόνια. Εν συντομία, η νέα έκδοση θα περιλαμβάνει: μετατροπή βουνών, δασών, ποταμών κ.λπ., zoom μέσα στην πόλη σε τρισδιάστατο περιβάλλον, δυνατότητα για κατασκευή υπόγειων τούνελ και αγωγών για μεταφορές και υδροδότηση, φόρτωμα των πόλεών σας από το παλιό Simcity στο Simcity 2000. Αν στα προηγούμενα προσθέσουμε και τα 256 χρώματα της νέας έκδοσης, μάλλον πρέπει να ετοιμαζόμαστε για άλλο ένα best-seller.

Η MICROSOFT ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Ποιος είπε ότι οι εταιρείες επαγγελματικού software δεν ασχολούνται και με παιχνίδια; Η Microsoft, μία από τις τρεις μεγαλύτερες εταιρίες επαγγελματικού software, κάνει δυναμική είσοδο και στην αγορά των παιχνιδιών. Η σημαντικότερη ανακοίνωση αφορά στην κυκλοφορία του νέου Flight Simulator 5.0, το οποίο θα παρουσιαστεί επίσημα στο European Computer Trade Show στις 6 Σεπτεμβρίου. Οι πρώτες πληροφορίες αναφέρουν ότι θα περιέχει εκπληκτικά γραφικά εδάφους, ποιότητας φωτογραφίας, καθώς και ρεαλιστικούς ήχους με digitised ομιλίες από τον πύργο ελέγχου. Στην αρχή, θα υπάρχουν δύο scenery disks (New York και Paris), αλλά σύντομα θα κυκλοφορήσουν και άλλες. Μερικές από τις νέες δυνατότητες του θα περιλαμβάνει είναι: νέο σύστημα υψόμετρου και απόστασης, που θα βοηθάει τους χρήστες να εντοπίζουν αμέσως τη θέση τους, land me επιλογή όπου οι αρχάριοι πιλότοι θα μπορούν να μαθαίνουν τα βασικά στοιχεία για μία επιτυχή προσγείωση, αυτόματη αύξηση λεπτομέρειας σε μέρη, όπου πλησιάζει το αεροπλάνο και είναι ενδιαφέροντα και τέλος, νέο σύστημα ελέγχου και πρόγνωσης καιρού. Η Microsoft υποστηρίζει ότι τα graphics θα είναι τόσο ρεαλιστικά, έτσι που θα μπορείτε να πετάξετε δίπλα στον πύργο του Αϊφελ, το Αγαλμα της Ελευθερίας κ.λπ. Ταυτόχρονα με το Flight Simulator 5.0 θα εμφανιστεί και το Space Simulator 1.0. Αν και δεν υπάρχουν περισσότερες πληροφορίες, γνωρίζουμε ότι θα χρησιμοποιεί γραφικά ποιότητας του FS 5.0, καθώς και το ότι έχει πάρα πολλά στοιχεία από τα διαστημικά ταξίδια των Voyager, Magna, Viking και Mariner, καθώς και από τη NASA. Τέλος, η Microsoft ετοιμάζει άλλες δύο κυκλοφορίες: τη Mutlimedia έκδοση του Microsoft Golf και ένα pack από παιχνίδια για Windows, με μεταφορά γνωστών τίτλων από τις παιχνιδομηχανές της Atari. Περιμένουμε με ανυπομονησία να δούμε όλα τα παραπάνω και στην Ελλάδα.



ΑΝΤΕΠΙΘΕΣΗ ΤΗΣ OCEAN

Μετά από ένα διάστημα απραξίας, η Ocean ξαναμπαίνει στο "παιχνίδι". Ηδη, κυκλοφορεί το International Open Golf Championship (review σε άλλες σελίδες) και ετοιμάζονται και οι εξής τίτλοι: European Champions, ένα arcade παιχνίδι ποδοσφαίρου με τις καλύτερες ομάδες της Ευρώπης. Το Super League Manager θα είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής, καθώς θα είστε ο manager μίας ομάδας. Για τους κατόχους και των δύο τίτλων, η Ocean έχει αποφασίσει να διαθέσει και ένα είδος σύνδεσης μεταξύ των δύο προγραμμάτων. Επίσης, η Ocean σχεδιάζει να κυκλοφορήσει και ένα flight simulation. Θα ονομάζεται T.F.X., από τα αρχικά των λέξεων Tactical Fighter Experiment. Αν και υποστηρίζει ότι θα έχει επαναστατικά γραφικά, θα περιμένουμε να το δούμε από κοντά. Ολα τα παραπάνω αναμένεται να έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τα Χριστούγεννα.

Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΟΥ BATMAN

Η Gametek, μέσα στα πλαίσια των νέων φθηνών τιμών στις κυκλοφορίες της για PC, ανακοίνωσε πολλά νέα παιχνίδια. Η μεταφορά του Batman Returns στις οθόνες των ηλεκτρονικών υπολογιστών θα είναι η πρώτη της κυκλοφορία.

Στο παιχνίδι θα αναλαμβάνετε διπλό ρόλο, ως Batman και Bruce Wayne, με σκοπό να σώσετε την Gotham City από τους εχθρούς της. Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία arcade-adventure, χωρίς να είναι ακόμα ξεκάθαρο σε ποια από τις δύο θα καταγραφεί τελικά. Το Nascar είναι ακόμα ένα από τα νέα παιχνίδια της εταιρίας. Πρόκειται για αγώνες αυτοκινήτων και σύμφωνα με πληροφορίες μας στην παραγωγή έχει βοηθήσει και ο οδηγός αγώνων Bill Elliot. Wilson golf ονομάζεται το golf simulation που πρόκειται να κυκλοφορήσει η εταιρία, η οποία ισχυρίζεται ότι θα έχει το ταχύτερο redraw οθόνης από κάθε άλλο αντίστοιχο πρόγραμμα. Τέλος, το American Gladiators θα είναι η μεταφορά του γνωστού τηλεοπτικού παιχνιδιού που προβάλλεται και στη χώρα μας.

Το μήνα που μας πέρασε κυκλοφόρησε η πρώτη Mission disk για το Commanche: Maximum Overkill. Η data disk περιέχει 30 νέες αποστολές και τρία νέα campaings (φαίνεται πως τα παράπονα εισακούστηκαν). Σε αυτές τις αποστολές θα βρείτε ακόμα καλύτερα graphics, καθώς καλείστε να πετάξετε πάνω από χιονισμένα βουνά, απότομα φαράγγια, αχανείς ερήμους κ.λπ. Επίσης υπάρχουν αντίπαλα σκάφη, που δεν υπάρχουν στο πρωτότυπο παιχνίδι, όπως οι εκτοξευτές SCUD και τα ελικόπτερα HIND 24.

Μια και ο λόγος, όμως, για το Commanche να αναφέρουμε και κάτι που θα χαροποιήσει τους μη υποστηρικτές του παιχνιδιού και πιθανούς οπαδούς του κατά τη γνώμη μου καλύτερου Gunship 2000. Μετά από πολλά παράπονα, που αφορούσαν στη συμπεριφορά του ελικόπτερου, η Nova Logic αναγκάστηκε να παραδεχτεί ότι το Commanche: Maximum Overkill ΔΕΝ είναι simulator. Ισως γι' αυτό όταν χτυπάμε στις πλευρές ενός τοίχου/βουνού, σπάνια χάνουμε.

Οταν μιλάμε για simulations, το μυαλό μας έρχεται πάντα στη Microprose. Η εταιρία, όμως, που έχει συνδέσει το όνομα της με τον όρο εξομοίωση, φαίνεται ότι τελευταία αντιμετωπίζεται. Σύμφωνα λοιπόν με κάποιες φήμες που κυκλοφορούν τον τελευταίο καιρό, η εταιρία πουλήθηκε στη Spectrum Holobyte. Επειδή, όμως, η πληροφορία μάς ήρθε την τελευταία στιγμή και δεν προλάβαμε να τη διασταυρώσουμε, επιφυλασσόμαστε και υποσχόμαστε να επανέλθουμε στο μέλλον.



Τα καταφέρατε να τελειώσετε με όλες τις αποστολές του X-wing; Μπράβο σας, αλλά η δουλειά σας για τη σωτηρία του πλανήτη δεν τελείωσε. Και αυτό γιατί αυτές τις μέρες κυκλοφορεί η πρώτη data disk με το όνομα Imperial Pursuit. Η αυτοκρατορία έχει ανακαλύψει την κρυμμένη σας βάση και πρέπει και πάλι να βοηθήσετε την επανάσταση να πετύχει. Στη Data disk περιέχονται 15 νέες αποστολές καθώς και 4 cinematic σκηνές με digitised ομιλία. Συντόμα, θα κυκλοφορήσει και νέα data disk, που θα περιέχει το νέο σκάφος B-wing.

Πολλές φήμες και σχόλια κυκλοφορούν για το Cyberace, ένα game που πιστεύεται ότι θα αφήσει εποχή. Ωστόσο, δεν έχει εμφανιστεί σε καμία έκθεση ακόμα και έχει ανακοινωθεί ότι θα καθυστερήσει κι άλλο η κυκλοφορία του. Να σημειώσω ότι κάτι ανάλογο συνέβαινε και με το strike commander και τελικά δεν ήταν αυτό που περιμέναμε.

Τέλος, πολλοί από εσάς θα περιμένουν με ανυπομονησία την έκδοση για PC του Sensible Soccer, του καλύτερου κατά τη γνώμη μου football game αυτή τη στιγμή. Τα νέα είναι θετικά και ίσως τις στιγμές που διαβάζετε αυτές τις γραμμές να έχει κυκλοφορήσει και στη χώρα μας. Μέχρι τον άλλο μήνα, καλό gaming.

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Η στήλη των adventures με τη μία ή την άλλη μορφή έχει γενέθλια, μια και με το τεύχος αυτό γίνεται τεσσάρων ετών. Από το πρώτο τεύχος, που κυκλοφόρησε το Σεπτέμβριο του '89 και με αρχισυντάκτη τον Χρήστο Κυριακό, που απολύθηκε από φαντάρος και γύρισε στην εταιρία, αλλά σε άλλη θέση, κυκλοφόρησαν 43 τεύχη, στα οποία έχουν παρουσιαστεί συνολικά μέχρι τώρα 50 adventures.

Επειτα από τέσσερα χρόνια ήρθε η ώρα μιας σημαντικής αλλαγής στο περιοδικό. Μέσα στις αλλαγές αυτές, οι στήλες των adventures θα καταλαμβάνουν συνολικά 20 σελίδες του περιοδικού! Περισσότερες και πιο αναλυτικές παρουσιάσεις, χάρτες, σύντομες λύσεις, διαγωνισμοί, νέα από το χώρο της παραγωγής, νέες κυκλοφορίες στη χώρα μας και φυσικά η στήλη που δέχεται τα πιο πολλά γράμματα και τηλεφωνήματα, το ADVENTURE SOS, αποτελούν τα βασικά θέματα που θα καλύπτονται στις σελίδες αυτές.

Ξεκινώντας, λοιπόν, ας δούμε τα νέα από το χώρο της παραγωγής. Ας αρχίσουμε από την ήπειρό μας. Η Coktel Vision έχει σχεδόν έτοιμες τρεις νέες παραγωγές. Το GOBLINS 3, όπου ο χαρακτήρας πια θα



Betrayal at Krondor (Dynamix)

είναι ένας, το INKAS 2, απόλυτα φυσιολογική κίνηση μετά την καταπληκτική επιτυχία του πρώτου της σειράς, και το LOST IN TIME με κεντρικό χαρακτήρα την Doralice, την ηρωίδα του Fascination, η οποία, αφού συνέρχεται από μία αναισθησία, βρίσκεται ξαφνικά πίσω στο 1840. Το μόνο που θυμάται είναι μία κληρονομιά και ένα παλιό αρχοντικό σπίτι στην ακτή του Ατλαντικού. Πώς βρέθηκε εδώ, γιατί, θα ξαναγυρίσει και πώς πίσω στην κανονική της εποχή είναι μερικά από τα βασικά ερωτήματα στα οποία πρέπει να απαντήσετε σ' αυτό το adventure.

Η INFOGRAME ετοιμάζει πυρετωδώς το ALONE IN THE DARK II, μια και το πρώτο έκανε



πραγματικό πάταγο, όχι μόνο στην Ευρώπη αλλά και στην Αμερική, όπου σάρωσε τα βραβεία, κυρίως του ειδικού Τύπου.

Από την άλλη μεριά του Ατλαντικού τώρα, η LEGEND, μετά τις θριαμβευτικές κριτικές που πήρε για το Eri the Unready, κυκλοφορεί εντός των ημερών το GATEWAY 2: HOMEWORLD, το οποίο όμως λέγεται ότι τελικά θα έχει το παλιό user-interface της εταιρίας. Το καινούριο της interface, για το οποίο έχει γίνει πάρα πολύς λόγος, θα πρωτοεμφανιστεί εκτός απροόπτου στο COMPANIONS OF XANTH που είναι, βασισμένο σε μία νουβέλα του περιβόητου Piers Anthony.

Η LUCAS ARTS έχει σχεδόν έτοιμο το SAM AND MAX HIT THE ROAD, όπου η ομώνυμη ομάδα ψάχνει να βρει ένα κορίτσι το οποίο έχει "χαθεί". Τα γραφικά του είναι καρτουνίστικα και ήδη μιλούν για μια τρελή σάτιρα της αμερικανικής πραγματικότητας. Θα κυκλοφορήσει επίσης το THE DIG του περιβόητου Brian Moriarty. Σ' αυτό τέσσερις επιστήμονες, εξερευνώντας έναν αστεροειδή, ανακαλύπτουν ότι είναι μια παγίδα, η

Return of the Phantom (MicroProse)





οποία τους μεταφέρει μακριά σ' έναν άγνωστο πλανήτη. Φυσικά, πρέπει να βρουν έναν τρόπο για να γυρίσουν πίσω στη Γη, αλλά και να ξεδιαλύνουν το μυστικό του αστεροειδή. Για όσους δεν ξέρουν, ο Brian Moriarty είναι ο δημιουργός του πραγματικά εκπληκτικού Loom. Το πιο αξιοσημείωτο στην όλη ιστορία είναι ότι η Lucas Arts προσέλαβε τον Steven Spielberg για να επιβλέψει την παραγωγή του!!! Αυτό και αν είναι είδηση!!

Η MICROPROSE έχει σχεδόν έτοιμο το BLOONET, ένα cyberpunk adventure, στο οποίο πρέπει να αγωνιστείτε για να μη γίνετε vampire, στο Μανχάταν του 2094. Η περιπέτεια εξελίσσεται στο μετρό αλλά και στο διάστημα, έχουν χρησιμοποιηθεί δε τεχνικές βιντεοσκόπησης.

Η INTERPLAY θα κυκλοφορήσει το STAR TREK: JUDGEMENT RITES, το οποίο θα έχει οκτώ νέα επεισόδια. Η εταιρία λέει ότι αυτή τη φορά οι μάχες θα είναι πιο εύκολες (η τελική μάχη στο 25th Anniversary θεωρήθηκε σχεδόν απ' όλους εξαιρετικά δύσκολη), οι γρίφοι θα είναι πιο απλοί και κατανοητοί, ενώ τους McCoy, Spock και Kirk θα συνοδεύουν σε κάθε αποστολή και άλλα μέλη του πληρώματος.

Η ACTIVISION θα κυκλοφορήσει το SIMON THE SORCERER από την εταιρία που κυκλοφορούσε τα adventures της HorrorSoft (Elvira 1 & 2, Waxworks κ.λπ.). Το adventure θα είναι ένα κράμα Monkey Island και Spellcasting, όσον αφορά το χιούμορ και το user-interface (από το πρώτο) και τη μαγεία (από το δεύτερο). Επίσης θα κυκλοφορήσει και το RETURN TO ZORK, η έκδοση του οποίου, ειδικά για CD, λένε ότι είναι εκπληκτική με περισσότερο από μία ώρα speech και SVGA γραφικά. Η NEW WORLD COMPUTING κυκλοφορεί αυτές τις μέρες το DARK SIDE OF XEEN, ενώ η επόμενη κυκλοφορία της θα είναι το INHERIT THE EARTH. Πρόκειται για ένα νέο είδος adventure/ RPG και προετοιμάζεται από την ομάδα που έδωσε το Faery Tale Adventure.

Η ORIGIN ανακοίνωσε ότι στις αρχές του επόμενου χρόνου θα είναι έτοιμο το ULTIMA VIII. Η PSYGNOSIS ετοιμάζει ένα νέο (Sierra στιλ) adventure, το INNOCENT UNTIL CAUGHT, στο οποίο πρέπει να ξεφύγεις από την εφορία που σε κυνηγά (!) και ταυτόχρονα να λύσεις και το μυστήριο για το λάθος που έχει γίνει. Η SIERRA έχει ήδη σχεδόν έτοιμο ένα εκπληκτικό CD του KING'S QUEST 6 με έναν πρόλογο της Roberta Williams, ξανασχεδιασμένα γραφικά, πάρα πολύ καλό speech και μία ειδική εισαγωγή από την ομάδα Kronos.

Οι νέες παραγωγές της θα είναι τα εξής: QUEST FOR GLORY IV: SHADOWS OF DARKNESS, με εκπληκτική ατμόσφαιρα τρόμου, POLICE QUEST IV, με τη βοήθεια του Daryl Gates, πρώην διευθυντή της αστυνομίας του Λος Αντζελες για μια τουλάχιστον δεκαετία, LEISURE SUIT LARRY VI, με τον πασίγνωστο ήρωα σε νέες ερωτικές περιπέτειες, και τέλος το GABRIEL KNIGHT, της Jane Jensens, η οποία μαζί με την Roberta σχεδίασε το King's Quest 6. O Knight είναι ένας συγγραφέας και βιβλιοπώλης στη Νέα Ορλεάνη, οι εφιάλτες του οποίου αρχίζουν σιγά-σιγά να γίνονται πραγματικότητα.

Οπως θα καταλάβατε, πρόκειται για μία σειρά μυστηρίου και τρόμου. Στο πρώτο της σειράς πρέπει να αντιμετωπίσεις μία παλιά οικογενειακή κατάρα και διάφορα μάγια βουντού! Η WESTWOOD STUDIOS πρέπει τον Οκτώβριο-Νοέμβριο να κυκλοφορήσει το LEGEND OF KYRANDIA 2, με ηρωίδα τη μάγισσα Zanthia που υπήρχε και στο πρώτο της σειράς. Το adventure θα είναι χωρισμένο σε επτά κεφάλαια και κάθε κεφάλαιο θα έχει 16-20 τοποθεσίες. Αυτές τις μέρες επίσης πρέπει να κυκλοφορήσει η κανονική έκδοση του LANDS OF LORE, το οποίο παρουσιάζουμε σε άλλες σελίδες από μία δημοσιογραφική προέκδοση που μας έστειλε η VIRGIN.

Η ίδια εταιρία ετοιμάζει πυρετωδώς το 7th GUEST PART II: THE 11th HOUR. Εξελίσσεται 70 χρόνια μετά το πρώτο της σειράς, είναι πολύ καλύτερο, μεγαλύτερο και πιο γρήγορο από το πρώτο. Το σπίτι έχει ερημωθεί και εσύ πρέπει να λύσεις άλλο ένα μυστήριο. Αυτήν τη φορά υπάρχουν τοποθεσίες και έξω από το σπίτι.

Για το τέλος άφησα ίσως την πιο σημαντική είδηση, η οποία απευθύνεται κυρίως στους φίλους των RPGs. Ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει το DUNGEON MASTER II!!! Ναι, διαβάζετε σωστά, DUNGEON MASTER II!!!

Θα είναι ένα τελείως καινούριο RPG, και όχι το γνωστό Chaos Strikes Back, και θα κυκλοφορήσει από την INTERPLAY. Οταν έχουμε νεότερα γι' αυτό το θέμα, φυσικά και θα σας ενημερώσουμε.

Οταν έγραφα το άρθρο αυτό, δεν είχε γίνει ακόμη γνωστό αν το παιχνίδι το δημιουργεί η FTL ή κάποια άλλη ομάδα προγραμματιστών.





Shadow of the Comet (Infogrames)

PC ADVENTURES UPDATE

Στα δικά μας τώρα. Τον τελευταίο καιρό οι εδώ εταιρίες εισαγωγής και αντιπροσωπίας έφεραν πολλά και πολύ καλά adventures/RPG, τα οποία όμως, λόγω χρόνου - το άρθρο αυτό γράφτηκε στα μέσα Ιουλίου - αλλά και χώρου, δεν γίνεται να παρουσιαστούν όλα μαζί. Σας τα συνιστούμε όμως ανεπιφύλακτα, αφού είναι όλα εξαιρετικά. Από το επόμενο τεύχος θα αρχίσει η σταδιακή παρουσίασή τους. Εδώ απλά αναφέρουμε τα adventures αυτά και τις εισαγωγικές εταιρίες, οι οποίες μας τα παραχώρησαν.

Η Greek Software μας έδωσε τα BETRAYAL AT KRONDOR της Dynamix και το DAY OF THE TENTACLE της Lucas Arts. Το πρώτο είναι ένα RPG που κάνει πάταγο στην Αμερική, σπάει τα ρεκόρ πωλήσεων της εταιρίας και έχει ένα πολύ πρωτότυπο σύστημα χειρισμού και παρουσίασης.



Day of the Tentacle (Lucas Arts)

Το δεύτερο είναι ουσιαστικά το Maniac Mansion 2. Είναι σε καρτουνίστικο στιλ και διαθέτει καταπληκτικό χιούμορ, ξεπερνώντας ακόμη και τα υψηλά στάνταρντ των Monkey Island 1 και 2 στον τομέα αυτό. Είσαι φυσικά ο Bernard και μαζί με τους φίλους σου, Hoagie και Laverne, πρέπει να σταματήσεις το purple tentale που μεταλλάχτηκε από μολυσμένα απόβλητα και θέλει να καταστρέψει τον κόσμο! Το εκπληκτικό είναι ότι, φτάνοντας στο δωμάτιο του Weid Ed, υπάρχει ένας computer.

Εκεί κάνοντάς τον USE, μπορείς να παίξεις το πρωτότυπο Maniac Mansion 1. (Φυσικά με τα γραφικά για PC της εποχής εκείνης, μια και στον Atari ST, που το έχω παίξει εγώ, είχε πάρα πολύ καλά γραφικά.)

Για όσους δεν ξέρουν το πρώτο της σειράς, περιέχει 4 διαφορετικά σενάρια και φινάλε, ανάλογα με τους χαρακτήρες που θα διαλέξετε!!!

Η Arcade μας έδωσε τα

SHADOW OF THE COMET της Infogrames, ένα εκπληκτικό adventure, βασισμένο σ' ένα σενάριο του εκπληκτικού Lovercraft (1889-1937) και στη λεγόμενη φιλολογία του Call of Cthulhu, και το BAT 2 της UBISOFT, στο οποίο στο μακρινό 2179 μ.Χ. ως πράκτορας του BAT αναλαμβάνεις να πας στον πλανήτη Shedishan, στην πόλη Rana II, και να συναντήσεις τη σύνδεσμό σου, Sylvia Hadford, στο Mantoue Manor Hotel, η οποία θα σου δώσει τις λεπτομέρειες της αποστολής σου.

Η PLOTLINE ΕΠΕ μας έδωσε τα ULTIMA UNDERWORLD 2: LABYRINTH OF WORLDS και το DARKLANDS.

Στο πρώτο πρέπει να σώσεις το κάστρο της Britannia από τη μαγική δύναμη που το έκλεισε μέσα σ' ένα μαύρο πέτρινο θόλο. Είναι πολύ μεγαλύτερο από το πρώτο, με εκπληκτικά γραφικά (μια κλάση καλύτερα του πρώτου, και ταξιδεύεις σε οκτώ διαφορετικούς κόσμους).



Ring World (Tsunami)

Το δεύτερο είναι από τα μεγαλύτερα RPGs που έχουν κατασκευαστεί ποτέ, με πάρα πολλές μικρές ή μεγάλες αποστολές, σε μια random βάση.

Η τελική αποστολή σας, πάντως, θα είναι να νικήσετε τον Baphomet στο Citadel of the Apocalypse. Θεωρείται το πιο ελεύθερο από πλευράς δράσης RPG που έχει δημιουργηθεί ποτέ.

Τέλος, σημειώστε ότι ήρθαν επίσης στη χώρα μας τα RINGWORLD της Tsunami από την PLAY VISION και το RETURN OF THE PHANTOM της Microprose από την PLOTLINE, τα οποία όμως δεν έχουμε δει ακόμη.

Καλώς εχόντων των πραγμάτων, στο επόμενο τεύχος θα παρουσιάσουμε σίγουρα τα UNDERWORLD 2, BETRAYAL AT KRONDOR, DAY OF THE TENTACLE και ίσως ακόμα ένα. ■

SPECIAL review

Τι να πρωτογράψεις για ένα πρόγραμμα που ήδη έχει γράψει τη δική του μοναδική ιστορία στο χώρο των υπολογιστών; Εδώ και δύο χρόνια όλοι περίμεναν να δουν το τελειότερο πρόγραμμα που έχει βγει μέχρι τώρα. Στις εκθέσεις της Αμερικής και της Αγγλίας ήταν ο βασικός πόλος έλξης και συζήτησης των ειδικών. Πολύ πριν κυκλοφορήσει, είχε ήδη γίνει το σημείο αναφοράς για όλες τις μελλοντικές εξελίξεις. Οταν το πρωτοδείς μένεις άφωνος, σχεδόν δεν πιστεύεις στα μάτια σου. Ο,τι πιο προωθημένο υπάρχει από πλευράς γραφικών, animation και ειδικών εφέ, ξεπερνώντας σε μερικά σημεία ακόμη και αυτά τα όρια του φανταστικού κινηματογράφου, θα το βρείτε εδώ.

του Αντρέα Τσουρινάκη

The 7th Guest

ΕΝΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΘΑΥΜΑ ΠΟΥ ΠΕΙΘΕΙ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΠΟΛΕΜΙΟΥΣ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ







Τα ειδικά εφέ στο χώρο του κινηματογράφου έχουν μακρά ιστορία. Ταινίες-σταθμοί στα ειδικά εφέ θεωρούνται οι: Blade Runner, Tron, Εξολοθρευτής κ.ά. Το Χόλιγουντ ήξερε πάντοτε καλά τι ήθελε και έτσι οδήγησε τη βιομηχανία των ειδικών εφέ στα ανώτατα όριά της. Κορυφαία εταιρία στο χώρο των κινηματογραφικών εφέ θεωρείται σήμερα η εταιρία του περιβόητου Lucas, πασίγνωστου από τον "Πόλεμο των Αστρων" και ιδιοκτήτη της γνωστής LucasArts στο χώρο παιχνιδιών για υπολογιστές. Στον κινηματογράφο η "rotoscope" τεχνολογία προώθησε πάρα πολύ το animation των ταινιών, αφού επέτρεψε στους ειδικούς να μεταφέρουν εικόνες από την πραγματικότητα στους υπολογιστές και την εκεί επεξεργασία των εικόνων αυτών με κανονικό animation. Συνδυασμός τεχνικών τούς επέτρεψε να δημιουργούν εικόνες που ήταν αδύνατο να τις πετύχουν μέχρι πριν από λίγο καιρό. Η εκτεταμένη χρήση της video camera είναι αυτή που έδωσε τρομερή ώθηση στην ανάπτυξη αντίστοιχων τεχνικών στο χώρο των υπολογιστών. Στον κόσμο των γραφικών υψηλής ανάλυσης το "full-motion digital video" είναι μία τεχνική που εξαπλώθηκε με τρομερούς ρυθμούς (ένα τέτοιο, και από τα πρώτα δείγματα του είδους, ήταν το DARK SEED της Cyberdreams). Την καλύτερη όμως εφαρμογή της η τεχνική αυτή τη βρήκε στο χώρο των CD-ROMs. Ο λόγος είναι απλός: τα CD-ROMs έχουν τη χωρητικότητα και την ταχύτητα που χρειάζεται για να αποδώσουν κανονικό video animation στις οθόνες των υπολογιστών. Πριν από περίπου δύο χρόνια, οι Rob Landeros και Graeme Divine, οι επικεφαλής της Trilobyte, μιας εταιρίας που ειδικευόταν στα CD-ROMs, αποφάσισαν να φτιάξουν ένα πολύ πρωτότυπο πρόγραμμα. Ετσι ξεκίνησε η γέννηση του "The 7th Guest". Προσέλαβαν ειδικούς στην επεξεργασία των γραφικών, μια σκηνοθέτη, κανονικούς ηθοποιούς και άρχισαν τα γυρίσματα. Δημιουργώντας διάφορα demo προϊδέασαν την αγορά και κυρίως τους ειδικούς για το τι δημιουργούν. Εντυπωσίασαν τους πάντες. Ο ίδιος, ο πολύς, Bill Gates σε μία συνάντηση για το μέλλον των Multimedia, το 1992, στο Σαν Φρανσίσκο δήλωσε για το "The 7th Guest" ότι "αποτελεί πια το νέο στάνταρ για όλες τις μελλοντικές παραγωγές στο χώρο της multimedia ψυχαγωγίας".



Εταιρία
Virgin Trilobyte
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD_ROM drive
Τύπος
Animated-horror puzzle game!
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέση/Ανωτέρα



Χρειάστηκαν δύο χρόνια να γυρίσουν και φυσικά να επεξεργαστούν στους υπολογιστές 36 λεπτά πλήρους κίνησης και διαλόγου με κανονικούς ηθοποιούς. Επεξεργάστηκαν ένα τρισδιάστατο σπίτι με 22 δωμάτια και τους πήρε ουσιαστικά περίπου ένα μήνα για κάθε δωμάτιο!! Χρειάστηκαν τόσο χρόνο γιατί αναγκάστηκαν να ανακαλύψουν νέες τεχνικές στην επεξεργασία της εικόνας.

Η βασική τους δουλειά χωρίστηκε σε τρία στάδια. Πρώτα έπρεπε να απομονώσουν τους χαρακτήρες από το γενικό background και να προσθέσουν σ' αυτούς ό,τι animation-εφέ απαιτούνταν από το σενάριο. Μετά έπρεπε να επεξεργαστούν από την αρχή όλα τα backgrounds γραφικά των 22 δωματίων. Τέλος, έπρεπε να συνδέσουν την επεξεργασμένη κίνηση των χαρακτήρων στα νέα backgrounds γραφικά. Για όλα αυτά χρησιμοποιήθηκε μια High 8 video-camera, ένα Computer Eyes/RT έγχρωμο βίντεο "frame graber" και το "AutoDesk Animator Pro". Τα γυρίσματα των ηθοποιών έγιναν δύο φορές, πρώτα σε μπλε background και μετά σε πράσινο, το οποίο προτίμησαν για την καλύτερη χρωματική απόδοση στο Animator Pro. Τα φιλμ αυτά μεταφέρθηκαν σε ειδικά back up συστήματα των 250 MB (η βιντεοσκόπηση έγινε frame-frame, βήμα-βήμα, δευτερόλεπτο-δευτερόλεπτο, για καλύτερη απόδοση). Τα αρχεία αυτά ήταν στα ειδικά JPG format. Οι ειδικοί μετέτρεπαν τα αρχεία αυτά σε GIF files, που το Animator Pro μπορεί να διαβάσει. Αλλαξαν το μέγεθος σε 640x480 και ξαναένωσαν όλο το digital video στη νέα του



Το puzzle-παζλ.

HOT-TIPS

Στον σκακιστικό γρίφο, των 8 αξιωματικών, η λύση είναι (οι γωνίες Α1, Ε1, Α4, Ε4, από την κάτω αριστερά): Ε2 (στο Δ3), Α2 (στο Β3), Δ3 (στο Β1), Β3 (στο Δ1), Β1 (στο Α2), Α2 (στο Γ4), Ε4 (στο Β1), Β1 (στο Α2), Α4 (στο Γ2), Γ2 (στο Ε4), Δ1 (στο Γ2), Γ4 (στο Ε2), Α2 (στο Γ4), Γ2 (στο Β1), Γ4 (στο Β3), Β3 (στο Α4), Ε2 (στο Δ1), Δ1 (στο Β3), Β1 (στο Δ3). Τώρα πια Β3 (στο Α2) και Δ3 (στο Ε2). Κάνε τα ίδια αντίστοιχα και για τους άλλους αξιωματικούς...

μορφή. Χρειάστηκαν και νέες επεξεργασίες - αλλαγές στην όλη διαδικασία, αφού τα προβλήματα ήταν συνεχή, μια και ήταν οι πρώτοι που "έψαχναν" την τεχνική αυτή. Δεν γίνεται, λόγω χώρου, να εισέλθουμε σε περισσότερες τεχνικές λεπτομέρειες, αν και - πιστέψτε με - θα ήταν πολύ ενδιαφέρον.

Πάντως, οποιοσδήποτε μπορεί να συγκρίνει τις δύο τεχνικές. Αυτήν του "rotoscope" και αυτή της video-camera.

Η τεχνική όμως, την οποία ανέπτυξαν με το να παίρνουν τις εικόνες των ηθοποιών σε GIF files και να τα ξαναενώνουν μέσω του Animator Pro, οδήγησε τη βιομηχανία παραγωγής παιχνιδιών για κομπιούτερ σε νέους δρόμους, σε πραγματικά νέες εποχές.

Ολα αυτά έγιναν (για επίδοξους μιμητές) σε ένα 486 στα 33 MHz με 1 Gb (gigabyte) και 16 MB of RAM.

Τώρα πια που γνωρίζουν την τεχνική, και αφού το "THE 7th GUEST" είχε ήδη εξασφαλισμένη την εμπορική του επιτυχία (πολύ πριν κυκλοφορήσει) από το σάλο που είχε γίνει γύρω απ' αυτό, οι άνθρωποι της Trilobyte ετοιμάζουν το "THE 7th GUEST: PART 2", το οποίο θα είναι πολύ μεγαλύτερο, μια και αυτήν τη φορά θα έχει και εξωτερικούς χώρους.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ "THE 7TH GUEST"

Παρ' ότι αρχικά είχε γραφτεί και είχε διαδοθεί ότι το πρόγραμμα θα είναι ένα adventure, τελικά είναι ένα καθαρό αλλά και εξαιρετικά πρωτότυπο puzzle game που θυμίζει, από κάποια πολύ μακρινή σκοπιά, το CASTLE OF DR BRAIN της Sierra. Γράφω "πολύ μακρινή σκοπιά" γιατί εκτός από το γεγονός ότι και στα δύο τα δωμάτια που υπάρχουν είναι όλα puzzle rooms, δεν έχουν καμία άλλη ομοιότητα ή συγγένεια. Η φανταστική από κάθε πλευρά και απόλυτα κινηματογραφική εισαγωγή σε βοηθούν να καταλάβεις σε γενικές γραμμές τι περίπου έχει συμβεί.

Ο κεντρικός χαρακτήρας της ιστορίας είναι ο Henry Stauf. Ξεκινώντας η ιστορία μας, τον βλέπουμε να διαπράττει ένα φόνο. Αργότερα έχει ένα ιδιόμορφο όραμα. Βλέπει μία παράξενη κούκλα, την οποία σκαλίζει. Σε ένα μπαρ συναντά τους ιδιοκτήτες του. Αυτοί βλέποντας την κούκλα-παιχνίδι του τη ζητούν για την κόρη τους. Σ' αντάλλαγμα του προσφέρουν ύπνο και φαγητό.

Ο Stauf είχε και ένα άλλο όραμα: ένα περίεργο puzzle game. Το φτιάχνει και αρχίζει να πουλά το ένα μετά το άλλο. Ολοι πια ήθελαν τα παιχνίδια του Stauf και αυτός έφτιαχνε παιχνίδια για όλους. Μερικά παιδιά όμως που παίρνουν τα παιχνίδια του για ανεξήγητους λόγους πεθαίνουν.

Αργότερα, όταν πια έχει γίνει πλούσιος και διάσημος, βλέπει άλλο ένα όραμα: μια μεγάλη έπαυλη. Φυσικά, πραγματοποιεί

ΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ 3 ΟΡΟΦΩΝ







και αυτό το όραμα. Μια μέρα δέχεται έξι καλεσμένους στο σπίτι του. Την ίδια μέρα και εσύ βρίσκεσαι εδώ, χωρίς όμως να θυμάσαι τίποτα. Το σπίτι με τα 22 δωμάτια είναι ένα μεγάλο puzzle house.

Κάθε δωμάτιο είναι και ένα puzzle. Μέχρι το πρωί μόνο ένας θα βγει από το σπίτι αυτό. Θα είσαι εσύ; Μα, πρώτα πρέπει να λύσεις όλους τους γρίφους. Κάθε δωμάτιο-γρίφος κρύβει ένα μικρό δράμα, μια ιστορία που πρέπει να φανερώσεις.

Στην αρχή δεν θα καταλαβαίνεις τίποτα απ' όσα γίνονται, γιατί οι χαρακτήρες είναι φαντασματοειδή. Τι ιστορία κρύβει καθένας τους; Ποιο είναι το μικρό αγόρι που βρίσκεται ξαφνικά στην έπαυλη; Ποιος είναι, τέλος πάντων, ο Stauf και τι κρύβεται πίσω απ' αυτόν; Για να αποκαλύψετε τι πραγματικά συμβαίνει, η πρόκληση είναι εδώ και σας περιμένει. Λύστε τους γρίφους. Είναι η μόνη σας ελπίδα!!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Στα γραφικά και στη μουσική-speech το παιχνίδι παίρνει άριστα. Σχεδόν αγγίζει το τέλειο. Για τα γραφικά μιλήσαμε και προηγουμένως. Νομίζεις ότι βλέπεις ένα καλογυρισμένο θρίλερ. Οι χώροι είναι κανονικοί, τους ζεις, τους αναπνέεις! Η κίνηση στο χώρο από το ένα μέρος στο άλλο σε ξετρελαίνει. Λες και ακολουθείς μια κάμερα. Το ανεβοκατέβασμα στις σκάλες είναι απίστευτο. Εκεί όμως όπου πραγματικά τρελαίνεσαι είναι όταν βλέπεις τα διαφορετικά animations που υπάρχουν σχεδόν σε κάθε δωμάτιο. Το ένα αφορά μια "μαγικού" χαρακτήρα κίνηση ορισμένων αντικειμένων. Είναι κάτι που δείχνει ότι εδώ τα πράγματα δεν πάνε καθόλου καλά. Μαχαιροπίρουνα αιωρούνται, πίνακες αλλοιώνονται, αγάλματα ζωντανεύουν. Το δεύτερο αφορά το animation των διάφορων χαρακτήρων. Εκπληκτικό! Υπάρχει ένα animation πριν από κάθε γρίφο. Αν λύσεις το συγκεκριμένο γρίφο, ακολουθεί άλλο ένα που προχωρά την ιστορία μας.

Η φαντασματοειδής αυτή κίνηση των χαρακτήρων θεωρώ ότι δεν έχει προηγούμενο ούτε στο χώρο του κινηματογράφου. Βρίσκεται πέρα από περιγραφές. Γενικά, είναι ένα ατελείωτο "χάρμα ιδέσθαι". Η μουσική του είναι επίσης φοβερή. Κατ' αρχάς, το 2ο CD περιέχει στο δεύτερο κομμάτι 15 διαφορετικά ροκ τραγούδια ενοποιημένα σ' ένα αρχείο, το οποίο μπορείτε να παίξετε στο στερεοφωνικό σας. Πραγματικά, καταπληκτική μουσική πέρα από ιδιαίτερες προτιμήσεις. Προσέξτε όμως. Επαναλαμβάνω, στο δεύτερο CD το δεύτερο από τα δύο αρχεία που θα αναγνωρίσει το στερεοφωνικό σας. Κρατά συνολικά περίπου 28 λεπτά. Τα κομμάτια αυτά είναι τα εξής: Chapel Pain, The Game, Dolls of Doom, Coffin Game, Ghost of Didley, Misc. Scary, Bedspread, All the Guests, Downstairs Puzzles, Doorbell, Piano Fight, We're the Ghosts, Short Info, Foyer Entrances και Skeletons in my Closet. Εκεί όμως όπου το συγκεκριμένο παιχνίδι παίρνει άριστα είναι στο speech-ομιλία. Ακριβώς εδώ φαίνεται πόσο σωστή είναι η επιλογή για πραγματικούς ηθοποιούς. Εκπληκτικές φωνές, με πολλαπλές αποχρώσεις, κατορθώνουν να αποδώσουν τέλεια τόσο τη διαφορετική προσωπικότητα και ιστορία κάθε χαρακτήρα όσο και κυρίως την "παρανοϊκή" προσωπικότητα του κεντρικού χαρακτήρα, του Stauf.



Τις τρεις αυτές λέξεις πρέπει να σχηματίσεις.

Ο χειρισμός του όμως παρουσιάζει ορισμένα προβλήματα. Το user-interface του παιχνιδιού αποκαλείται SPHINX, όνομα άμεσα συνδεδεμένο με τους γρίφους. Ξεκινώντας στο Sphinx user-interface, βλέπεις τις επιλογές LOAD και START NEW GAME. Με το τελευταίο βλέπεις και την εισαγωγή. Αν σε μια οθόνη πας τον κέρσορα στο πάνω μέρος και κάνεις κλικ, εμφανίζεται το Sphinx interface με τις επιλογές: SAVE, MAP, RETURN, RESTART και FAREWELL (QUIT). Το πρώτο έχει 10 θέσεις για σωσίματα. Με το δεύτερο βλέπεις το χάρτη(ες) των ορόφων του σπιτιού. Υπάρχουν 3 επίπεδα: 1ος και 2ος όροφος και το Basement που ανοίγει αν περάσεις το γρίφο της κουζίνας. Σ' ένα χαρτί με καφέ χρώμα σημειώνονται τα δωμάτια που είναι ανοικτά για να λύσεις τους γρίφους τους. Με σκούρο κόκκινο τα δωμάτια, των οποίων έλυσες τους γρίφους και με κανένα από τα δύο πιο πάνω τα δωμάτια που δεν μπορείς ακόμη να επισκεφθείς. Το RETURN σε ξαναγυρνάει στην αρχή του γρίφου που προσπαθείς να λύσεις. Το


Οι έξι καλεσμένοι στη βιβλιοθήκη. Πάνω στο τραπέζι υπάρχει το HINTBOOK.


Ο κέρσορας αυτός σημαίνει ότι εδώ υπάρχει ένα Puzzle.


Κέρσορας για animation σε μαγεμένα αντικείμενα.


Animation-δράμα των διαφόρων χαρακτήρω ν.

RESTART το επιλέγεις αν θέλεις να κάνεις LOAD, μια και σε γυρνάει στο αρχικό Sphinx-interface. Οταν πηγαίνεις τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης, αυτός αλλάζει σε μια θεατρική μάσκα. Αυτό σημαίνει ότι εδώ υπάρχει κάποια ιστορία-δράμα που μπορείς να δεις.

Οταν ο κέρσορας πάνω στην οθόνη αλλάζει σ' έναν εγκέφαλο, σημαίνει ότι εκεί υπάρχει το puzzle-γρίφος που πρέπει να λύσεις. Οταν ο κέρσορας πάνω στην οθόνη αλλάζει σε μια μασέλα, σημαίνει ότι εδώ υπάρχει κάποιο animation που αφορά μια μαγική κίνηση των συγκεκριμένων αντικειμένων στον χώρο.

Η κίνηση γίνεται ανάλογα με το αν ο σκελετός-χέρι σού δείχνει ότι μπορείς να πας μπροστά, αριστερά ή δεξιά ή και σε κάποιο σημείο πάνω στην οθόνη, μια και το σπίτι-έπαυλη είναι γεμάτο από μυστικά περάσματα π.χ. από συρτάρια, τζάκια, φούρνους κ.λπ. Οταν εμφανίσεις την οθόνη-γρίφο, τότε ο κέρσορας αλλάζει σε ένα μάτι όταν το πρόγραμμα δέχεται στο σημείο αυτό κλικ. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται ο κέρσορας-εγκέφαλος και ξαναρχίζεις το συγκεκριμένο γρίφο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Τα γραφικά, το animation και τα ηχητικά εφέ του παιγνιδιού δημιουργούν ένα μοναδικό σύνολο, με έντονο το στοιχείο του θρίλερ. Χάρμα των αισθήσεων!

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΜΟΥΣΙΚΗ	98
ΓΡΙΦΟΙ	98
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	100
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

96%

Ολα αυτά ηχούν και είναι πραγματικά απλά. Πού υπάρχει λοιπόν το πρόβλημα;

Πολλές φορές ξαναρχίζοντας κάποιους γρίφους, πρέπει να ξαναδείς όλο το animation που υπάρχει πριν απ' αυτούς, καθώς και να ακούσεις το ανάλογο speech, πριν μπορέσεις να κάνεις οτιδήποτε. Και αν χρειαστεί, λόγω μεγάλης δυσκολίας του γρίφου, να δοκιμάσεις καμία πενηνταριά φορές, τότε σου έρχεται να κλείσεις τον υπολογιστή.

Το δεύτερο αφορά τον κέρσορα-μάτι των γρίφων. Αυτός δεν κεντράρεται καθόλου καλά, με αποτέλεσμα αλλού να θέλεις να κάνεις κλικ και άλλα να καταλαβαίνει το πρόγραμμα, ώστε να χάνεις και φτου κι από την αρχή.



To user-interface SPHINX.



Η τραπεζαρία.



Το animation των χαρακτήρων πρίν το γρίφο.



Ο γρίφος της τραπεζαρίας.



Το animation των χαρακτήρων μετά τον γρίφο.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι ανεπανάληπτη. Γραφικά, animation, speech δημιουργούν ένα μοναδικό σύνολο, με έντονο το στοιχείο του θρίλερ. Η δράση του, αν μπορεί να ονομαστεί έτσι, ακολουθεί μια συγκεκριμένη πορεία.

Πρώτα πρέπει να ξεκινήσεις από το Dining room. Λύνοντας τον πρώτο γρίφο, θα ανοίξουν και άλλα δωμάτια-χώροι γρίφοι για να επισκεφθείς και να τους λύσεις. Ενα μέρος του παιχνιδιού είναι ότι ξεκινώντας ένα γρίφο δεν ξέρεις σχεδόν ποτέ τι πρέπει να κάνεις. 'Η αρχίζεις λοιπόν να δοκιμάζεις μέχρι να καταλάβεις τι γίνεται ή πας στη βιβλιοθήκη, όπου σ' ένα τραπεζάκι υπάρχει το hint-book! Προσέξτε όμως καλά. Την πρώτη φορά που ακολουθείς τη διαδικασία γρίφος-βιβλιοθήκη-hint book, αυτό σου λέει τι πρέπει να κάνεις γενικά σε κάθε γρίφο, δηλαδή ποιο είναι το αντι-

ΣΧΗΜΑ 1

2	3	3	3	6	6
2	2	2	3	6	6
1	2	4	3	5	6
1	1	4	5	5	5
1	1	4	4	4	5

κείμενο του γρίφου. Τη δεύτερη φορά που θα ακολουθήσεις τη γραμμή γρίφος (πρέπει να ξαναγυρίσεις σ' αυτόν) - βιβλιοθήκη-hint book, αυτό θα σου δώσει ένα γενικό hint για το συγκεκριμένο γρίφο.

Μέχρι εδώ όλα καλά και σας συνιστώ να επισκεφθείτε για τους περισσότερους γρίφους το hint-book έως δύο φορές. Οχι όμως και τρίτη. Γιατί τότε το hint-book λύνει αυτόματα το γρίφο αυτό (!!) και δεν σε αφήνει να δεις πώς τον έλυσε!!!

Δυστυχώς, αυτό θα έχει σημαντικές αρνητικές συνέπειες αργότερα στο παιχνίδι. Αρκετές φορές θα χρειαστεί μετά από κάποιο γρίφο να επισκεφθείτε διάφορα δωμάτια, γιατί σε αυτά "απελευθερώνεται" νέο animation, το οποίο με τη σειρά του θα ανοίξει νέους γρίφους-δωμάτια.

Αν κατορθώσετε να λύσετε όλους τους γρίφους, τότε θα δείτε σ' ένα υπέροχο animation την εξήγηση όλης της ιστορίας. Και ως ηθική ανταμοιβή θα ανοίξει όλο το παιχνίδι.

Ολα τα δωμάτια-γρίφοι θα είναι ανοικτά, ενώ κάνοντας κλικ πάνω στο χάρτη θα μεταφέρεσαι αυτόματα σε όποιο δωμάτιο επιθυμείς. Ο ειδικός αυτός χάρτης θα εμφανίζεται αφού κάνεις κλικ σε μία από τις τέσσερις γωνίες του Sphinx-interface.

Οι γρίφοι ποικίλλουν σε βαθμό δυσκολίας και, φυσικά, θεματολογικά. Υπάρχουν σκακιστικοί γρίφοι, γρίφοι νομισμάτων, με χαρτιά, με σχηματισμούς ιδιόμορφων puzzles και ό,τι άλλο μπορεί να χωρέσει το μυαλό σου. Εχει γίνει και σ' αυτόν τον τομέα πολύ καλή δουλειά. Πιο δύσκολο γρίφο απ' όλους θεωρώ εκείνον της κουζίνας, όπου πρέπει να σχηματίσεις μία φράση και όπου στη θέση των φωνηέντων χρησιμοποιείς το γράμμα Υ. Ας δούμε όμως μερικούς γρίφους. Στην τραπεζαρία κόβεται όπως το σχήμα 1.

Στο παράθυρο-μπιστρό η λογική είναι απλή. Πρέπει να κλείνεις, δηλαδή να στέλνεις μια νέα αράχνη στο σημείο απ' όπου ξεκίνησε η αμέσως προηγούμενή της!! Ετσι θα κλείσεις τα 7 από τα 8 σημεία, όσα απαιτεί και ο γρίφος.

Στο σκακιστικό γρίφο με τις βασίλισσες. Μερικές λύσεις (η κάτω αριστερή γωνία Α1, η πάνω αριστερή γωνία Α8, η κάτω δεξιά Θ1, η πάνω δεξιά Θ8 όπως κοιτάς): Α) Α6, Β8, Γ2, Δ4, Ε1, Ζ7, Η5, Θ3. Β) Α6, Β2, Γ7, Δ1, Ε3, Ζ5, Η8, Θ4. Δ) Α4, Β2, Γ8, Δ6, Ε1, Ζ3, Η5, Θ7. Αυτές με τις άλλες τρεις συμμετρικές η καθεμία (περιστροντας τη σκακιέρα) μας δίνουν συνολικά 12 και υπάρχουν και άλλες. Στον ένα γρίφο των γραμμάτων πρέπει να γράψεις τη φράση: THERE IS NO POSSIBLE WAY.



Λυμένοι οι γρίφοι με τα τραπουλόχαρτα. Ακολουθείστε την αριθμητική σειρά με τελευταίο τον Joker.

Στον άλλο γρίφο των γραμμάτων γράφεις: THE * SKY * IS * RUDDY * YOUR * FATE * IS * BLOODY.

Στον άλλο σκακιστικό γρίφο, των 8 αξιωματικών, η λύση είναι (οι γωνίες Α1, Ε1, Α4, Ε4, από την κάτω αριστερά): Ε2 (στο Δ3), Α2 (στο Β3), Δ3 (στο Β1), Β3 (στο Δ1), Β1 (στο Α2), Α2 (στο Γ4), Ε4 (στο Β1), Β1 (στο Α2), Α4 (στο Γ2), Γ2 (στο Ε4), Δ1 (στο Γ2), Γ4 (στο Ε2), Α2 (στο Γ4), Γ2 (στο Β1), Γ4 (στο Β3), Β3 (στο Α4), Ε2 (στο Δ1), Δ1 (στο Β3), Β1 (στο Δ3). Τώρα πια Β3 (στο Α2) και Δ3 (στο Ε2). Κάνε τα ίδια αντίστοιχα και για τους άλλους αξιωματικούς... ❑

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



80386DX ή ανώτερο



2 MB RAM



Τουλάχιστον 10 MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο.

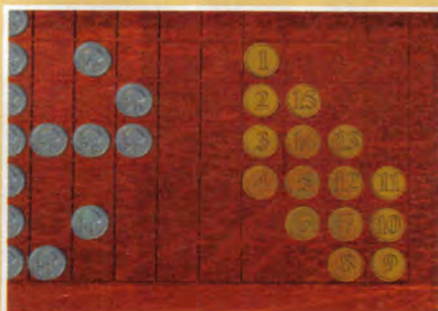


Υποστηρίζει γραφικά SVGA



Το πρόγραμμα έρχεται σε δύο CD!!!





Λυμένοι οι γρίφοι των νομισμάτων. Ακολουθείτε την αριθμητική σειρά.

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Ultima VII
THE BLACK GATE

Ως ο (η) Avatar, μεταφέρεσαι για μία ακόμη φορά στη θρυλική Britannia, 200 χρόνια μετά την τελευταία επίσκεψή σου. Στην πόλη Trinsic έχει γίνει ένα άγριο έγκλημα και τελετουργικό, με θύματα το σιδερά της περιοχής και ένα gargoyle. Τα πράγματα έχουν αλλάξει από την τελευταία επίσκεψή σου. Ενας καινούριος οργανισμός, το Fellowhip, έχει εξαπλωθεί σε όλη την περιοχή. Και παράξενο πώς, σύντομα θα διαπιστώσεις ότι ανάλογα εγκλήματα έχουν γίνει και αλλού.

Σαν να μη φτάνει αυτό, σε λίγο θα κατηγορήσουν για κλέφτη τον Tobias, το γιο της Camille. Ψάχνοντας για τον/ τους δολοφόνους, θα συναντάς μπροστά σου συνεχώς δύο ονόματα: την Elizabeth και τον Abraham, μέλη των Fellowship. Η αναζήτησή τους θα σε οδηγήσει μετά από πάρα πολλές περιπέτειες στο Avatar Isle. Εδώ θα παιχτεί το τελικό μέρος της ιστορίας. Το τι, ποιος και γιατί, ανήκει σε σας να το βρείτε. Αλλά πιστέψτε με, πρόκειται για μία περίπλοκη, σκοτεινή και τρομερή ιστορία.

Η Origin έχει γίνει πια ένας θεσμός-θρύλος, σημείο αναφοράς για όλες τις εταιρίες, με την παράδοση των Ultima που δημιούργησε ο άνθρωπος-φαινόμενο, ο Richard Garriott, πρόεδρος πια της εταιρίας. Καμία άλλη περιοχή-χώρα των RPGs δεν έχει γίνει τόσο γνωστή, όπως η Britannia και ο θρυλικός της ήρωας, ο Avatar. Δεν είναι τυχαίο ότι η σειρά αυτή έχει σαρώσει στην κυριολεξία τα διεθνή βραβεία.

• **του Αντρέα Τσουρινάκη**

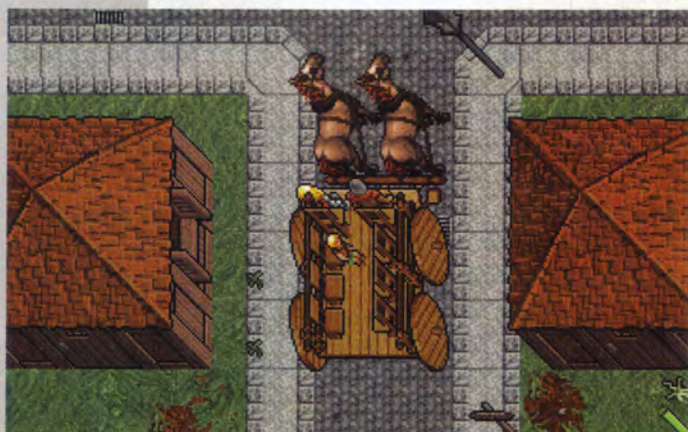
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα Ultima έχουν την ιδιομορφία να βλέπεις όλους τους χώρους από ψηλά. Αν το συνηθίσεις αυτό, τότε θα αναγκαστείς να δεχτείς ότι τα γραφικά τους αγγίζουν την τελειότητα. Πιο πιστή, ρεαλιστική αναπαράσταση εξωτερικών και εσωτερικών χώρων δεν έχει ξαναγίνει. Είναι πραγματικά εκπληκτικό να βλέπεις τα διάφορα σπίτια, τα δωμάτια και τα αντικείμενά τους. Η μουσική είναι διακριτική και κυριαρχούν τα φυσικά ηχητικά εφέ. (Δεν γίνεται να περπατάς και να ακούς - αλήθεια από πού; - μουσική!) Τα εφέ αυτά είναι εντυπωσιακά. Ο ήχος της θάλασσας, του νερόμυλου, των πουλιών, όλα είναι μοναδικά. Αυτό που θεωρώ περίπλοκο και δύσχρηστο είναι το χειρισμό του.

Κάνοντας διπλό αριστερό κλικ στο χαρακτήρα σου, ανοίγεις το INVENTORY DISPLAY. Από εδώ έχεις πρόσβαση στο INVENTORY (Backpack), στα SAVE/LOAD, στα χαρακτηριστικά του ήρωα, στη μάχη (το περιστέρι ή το όπλο), στην προστασία ενός μέλους, στον τρόπο της μάχης. Για να δεις, όμως, το



Προχωρώντας στους βάλτους. Προσέξτε το σκελετό στα αριστερά.



Οι μετακινήσεις γίνονται και με κάρο.

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Εταιρία
Origin
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
3-D, RPG, με όψη-εικόνα από πάνω
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέση-Ανωτέρα

INVENTORY DISPLAY ενός τρίτου χαρακτήρα της ομάδας σου, πρέπει να ανοίξεις πρώτα τα αντίστοιχα των άλλων!! (Χρησιμοποιείται το γράμμα "I".) Κάνοντας απλό κλικ σε ένα χαρακτήρα, τον εξετάζεις, ενώ με διπλό κλικ του μιλάς. Παίρνεις κάτι, κάνοντας κλικ σε αυτό και έχοντας πατημένο το πλήκτρο του mouse το μεταφέρεις πάνω σου.

Για να χρησιμοποιήσεις κάτι, π.χ. να φας κάτι, κάνεις διπλό κλικ στο αντικείμενο αυτό και εμφανίζονται τέσσερα μικρά πράσινα βέλη. Τώρα, κάνε κλικ αυτόν τον κέρσορα στο σημείο που θέλεις. Η κίνηση γίνεται κρατώντας πατημένο το δεξιό πλήκτρο του mouse. Οσο πιο απομακρυσμένο είναι από σένα το WALK arrow τόσο πιο γρήγορα κινείσαι. Θα χρειαστεί κάμποσος χρόνος, μέχρι να εξοικειωθείτε με το σύστημα χειρισμού του. Μετά, όλα θα φαίνονται πιο απλά.

Μελετήστε πάντως καλά το manual, "PLAYER REFERENCE CARD".



Φυσικά, για να πας στα άλλα νησιά της περιοχής, χρειάζεσαι ένα πλοίο.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα των Ultima είναι μοναδική, ξεχωριστή με την κυριολεκτική έννοια της λέξης. Ολα μοιάζουν αληθινά. Για να βρεις χρήματα, πρέπει να κάνεις διάφορες δουλειές. Οι συνομιλίες σου με τους ανθρώπους είναι εκπληκτικές, γεμάτες πληθώρα hints, γι' αυτό θα χρειαστείτε χαρτί και μολύβι.

Τα Ultima είναι πολύ μεγάλα, σε διάρκεια δράσης, παιχνίδια. Δεν τα τελειώνεις, όσο καλός και αν είσαι, σε 4-5 βράδια (ενώ το Quest of Glory τελειώνει σε 2 βράδια). Λογικά, θα χρειαστείτε ίσως και ένα μήνα για να το τελειώσετε.

Μετά την πόλη Trinsic, όπου αρχίζει η περιπέτεια, θα πάτε στην Paws και μετά στην Britain. Μετά θα επισκεφθείτε, τα: Cove, Minoc, Jhelom, Moonglow και πάρα πολλά ακόμη. Κάθε πόλη είναι ένα καλά οργανωμένο σύστημα. Θα σας εντυπωσιάσει από κάθε άποψη. Θα χρειαστείτε, όσο πιο γρήγορα γίνεται, τα: watch (δείχνει την ώρα), sextant (σε συνδυασμό με το cloth map δείχνει πού ακριβώς είστε), flying carpet (για μεταφορά και προσγείωση σε "καθαρές" περιοχές, βρίσκεται κοντά στον ποταμό, στα Serpent Spine βουνά) και spellbook. Γι' αυτό, ειδικά, θα χρειαστείτε τα spells Seance και Unlock Magic, το ταχύτερο δυνατό.

Το φαγητό παίζει πολύ μεγάλο ρόλο στην περιπέτεια, γι' αυτό πρέπει πάντα να έχετε αρκετό μαζί σας. Οι γρίφοι της περιπέτειας είναι άμεσα συνδεδεμένοι με τη εξέλιξη της δράσης. Σε κάθε μέρος, μιλώντας με όλους βρίσκεις τι έχεις να κάνεις. Υπάρχουν, όμως, αρκετοί γρίφοι που παρουσιάζονται ως ανεξάρτητα puzzles και τα οποία είναι πραγματικές σπαζοκεφαλιές. Στην κατηγορία αυτή ξεχωρίζει ο περιβόητος Cube Generator puzzle, ένας γρίφος για δυνατά μυαλά, το INVISIBLE MAZE ή και το LEVER PUZZLE. Οι περισσότεροι γρίφοι της περιπέτειας είναι όμως σε μορφή πολλών και μικρών αποστολών, που σου αναθέτουν διάφοροι χαρακτήρες και που φυσικά εσύ αποδέχεσαι.

Στην Britannia, τώρα, πρέπει να πας στο Lord British. Πάρε το Orb of Moons, οπωσδήποτε. Σου ζητάει να βρεις το Rudyom στο Cove. Μίλησε στον Batlin στο Fellowship και ζήτησε να γίνεις μέλος, μια και αυτός είναι ο καλύτερος τρόπος για να παρακολουθείς τις δραστηριότητές τους. Πάρε το πακέτο που σου δίνει, για να το πας στον Elynor στο Minoc. Μίλησε με τους Mayor, Millie, Gordon και Clint. Κάνε οπωσδήποτε επίσκεψη στο μουσείο και τα moonstones. Φύγε για το Cove. Εδώ, μίλησε στο Rudyom. Πάρε τη wand και τα 4 blackrocks. Διάβασε το σημειωματάριό του.



Το περιεχόμενο ενός Backpack.

Τώρα, φύγε για το Minoc. Εδώ έχει γίνει και άλλο έγκλημα. Πήγαινε αμέσως στο Sawmill και μίλησε με όλους. Τα Ultima έχουν γράψει τη δική τους ιστορία. Το ULTIMA 7: THE BLACK GATE, το πρώτο μέρος δηλαδή γιατί ακολούθησε το SERPENT ISLE, είναι από τα πιο ολοκληρωμένα παιχνίδια που θα έχετε δει. Θα σας χαρίσει πάρα πολλές ώρες παιχνιδιού και θα σας αφήσει σίγουρα ικανοποιημένο.

Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΗΣ TRINSIC



1)Εκπαιδευτής (Markus)
2) Οπλα και προμήθειες (Dell)
3) Ναυπηγείο (Gargan)
4) Θεραπευτήριο (Chantu)
6) The Honorable Hound (Πανδοχείο)
6) Fellowship Hall
7) Carts (Petre)
8) Στάβλοι
9) Σιδεράς
10) Το σπίτι του Cristopher

ADVENTURE REVIEW

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


80286 ή ανώτερο


Τουλάχιστον 562 K βασικής μνήμης και 1.024 K της XMS


Οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 19-20 MB.


Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200


Το πακέτο περιείχε 6 δισκέτες των 1,44 και μας το έδωσε η PLOTLINE ΕΠΕ.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς από την πόλη Trinsic. Απάντησε φυσικά YES στην ερώτηση του κυβερνήτη Finnigan. Σε ενημερώνουν τι έχει συμβεί. Απάντησε NO στην ερώτηση, αν έχεις ψάξει το στάβλο. Μπες μέσα στους στάβλους. Στην αριστερή μεριά του νεκρού, υπάρχει ένα key. Πατάς το αριστερό πλήκτρο σ' αυτό και κρατώντας το πατημένο, το αφήνεις πάνω σου. Κοίταξε το νεκρό. Προχώρησε πιο μέσα και κοίταξε το νεκρό Gargoyle. Πάρε το bag και το jewelry. Βγες έξω και πήγαινε στην πάνω αριστερή γωνία της πόλης, εκεί που υπάρχει ένα διώροφο σπίτι. Εξω από το σπίτι αυτό θα υπάρχει ένας μικρός, ο Spark. Μίλησέ του. Είναι ο γιος του νεκρού σιδερά. Ρώτησε τον για όλα [murder-father-fellowship, nightmare, find, something, gargoyle, man (με γάντζο στο ένα χέρι), hook κ.λπ.]. Οταν σε ρωτήσει, αν θέλεις να έρθει μαζί σας, απάντησε YES.

Μπες στο σπίτι, στον πάνω όροφο και ξεκλείδωσε το σεντούκι με το κλειδί που πήρες από τους στάβλους. [Ανοιξε το icon σου κάνοντας διπλό κλικ πάνω σου, κάνε διπλό κλικ στο κλειδί, ώστε ο κέρσορας να γίνει τέσσερα πράσινα βελάκια και κάνε το κλικ πάνω στο chest!] Από μέσα πάρε τα medallion, τα νομίσματα και το scroll, αφού όμως το διαβάσεις πρώτα (διπλό κλικ σε αυτό).

Πήγαινε στο νοσοκομείο (healer's) στην κάτω δεξιά γωνία της πόλης. Εδώ μίλησε με τον φρουρό, που είναι όρθιος. Είναι χτυπημένος στο κεφάλι (Gilberto). Ρώτησε τον για όλα. Μαθαίνεις ανάμεσα στ' άλλα για τον άλλο φρουρό, Johnson, και το πλοίο "the Crown Jewel". Πήγαινε τώρα στο σπίτι του κυβερνήτη και μίλησέ του για όλα. [Στην ερώτηση για τους στάβλους απαντάς YES και βρήκες ένα KEY, murder, report, απάντησε YES.] Η δουλειά του Christopher ήταν BLACKSMITH. Βρήκες ένα KEY. Με αυτό άνοιξες ένα CHEST. Μέσα είχε ALL OF THESE, από όσα σε ρωτάει. Για τον ύποπτο απάντησε YES, ότι είχε ένα HOOK και ότι έφυγε με το CROWN JEWEL. Σε ρωτάει αν θέλεις το password, αφού πρώτα σου δώσει χρήματα. Απάντησε YES. Τώρα, θα σου κάνει τρεις ερωτήσεις, που αφορούν στο κλείδωμα της περιπέτειας [χρειάζεσαι τα Map reference guide, τον υφασμάτινο χάρτη και το manual "Fellowship", για να ερμηνεύσεις τα σύμβολα (σελίδα 26)]. Αν απαντήσεις σωστά, σου δίνει ένα password, που θα πεις στους φρουρούς, για να βγεις έξω από την πόλη.


Περνώντας ένα ποτάμι.


Καλλιεργημένα χωράφια!

Προτού όμως φύγεις, μίλησε με όλους, φάε στην ταβέρνα (ή πάρε φαγητό), επισκέψου το σιδηρουργείο και οπωσδήποτε το Fellowship hall και μίλα με τον Klog. Ρώτησέ τον για όλα προσεκτικά. (Μαθαίνεις για τον Batlin στην Britain, την Elizabeth και τον Abraham.) Τώρα φύγε. Σε οποιαδήποτε από τις εξόδους (να προτιμήσεις τη δεξιά όπως κοιτάς), μίλα με το φρουρό και πες του το password, που σου έδωσε ο κυβερνήτης. Πήγαινε βόρεια, όπου θα δεις ένα κάρο-άμαξα. (Μπορείς να το αγοράσεις, αλλά δε χρειάζεται.) Πήγαινε στο δρόμο βόρεια και λίγο αριστερά. Φτάνεις στο Paws, μία πόλη που έχει γίνει πια σχεδόν ένα με την Britain. Μπες στην ταβέρνα. Πάρε από δω φαγητό, αν δεν έχεις πάρει πριν. Ρώτησε για όλα. ...Η συνέχεια στην οθόνη σας. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Αξιος απόγονος των Ultima, το Black Gate είναι φοβερά ρεαλιστικό, με έξυπνους γρίφους και μεγάλη διάρκεια δράσης.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΔΡΑΣΗ	94

90%

STRATEGY

REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

SYNDICATE

Η τελευταία δουλειά της Bullforg ήταν το εκπληκτικό Powermonger, ένα φανταστικό παιχνίδι στρατηγικής, τύπου Populous. Τα δύο αυτά παιχνίδια κέρδισαν αρκετά βραβεία σε όλες τις διεθνείς εκθέσεις και διαγωνισμούς. Ετσι λοιπόν και εμείς περιμέναμε με ανυπομονησία την επόμενη δουλειά της Bullfrog - και ήρθε!

• **του Δημήτρη Ζούλια**

Αρχικά, μας ήρθε ως Demo, οπότε πήραμε μία γεύση περί τίνος πρόκειται. Επειτα από ένα μήνα ήρθε στα χέρια μας το πλήρες παιχνίδι και φυσικά ο υποφαινόμενος Strategy gamer άρχισε να παίζει μανιωδώς αυτό το τεράστιο παιχνίδι, προσπαθώντας να ανακαλύψει τα μυστικά του. Εδώ πρέπει να αναφέρουμε ότι οι αμερικανικές και οι βρετανικές λογοκριτικές επιτροπές χαρακτήρισαν το παιχνίδι εξαιρετικά βίαιο και κατά συνέπεια δεν θα πρέπει να παίζεται από πολύ μικρά παιδιά. Συμφωνώ με τα περί βιαιότητας...

Είναι πραγματικά σκληρό να είσαι το αφεντικό ενός από τα μεγαλύτερα συνδικάτα στην υπηρεσία του εγκλήματος. Σωστά το καταλάβατε! Είναι ένα από αυτά τα παιχνίδια στα οποία είστε με το μέρος των κακών. Βέβαια, αυτό συμβάλλει στην πρωτοτυπία!!! Γιατί, όπως και να το κάνουμε, μια και δεν υπάρχει κάτι που να μην έχει δώσει θέμα για computer game, βασιζόμαστε στην ύπαρξη πρωτοτυπίας για την αξιολόγησή του. Πολλοί λένε ότι σε κανένα computer game δεν πρέπει να παίρνουμε το μέρος των κακών. Από την άλλη, εγώ πιστεύω ότι έχει πλάκα.

Ας περάσουμε όμως στο σενάριο. Βρισκόμαστε σε μια μελλοντική εποχή, όπου δεν υπάρχουν κράτη και κυβερνήσεις. Επικρατεί η αναρχία και το χάος! Ολοι οι πολιτικοί ή έχουν πληρωθεί και έχουν αποσυρθεί σε κάποια άνετη βίλα ή έχουν, ας πούμε, βγει από τη "μέση", για παράδειγμα από εμάς. Ο κόσμος, λοιπόν, δεν είναι χωρισμένος σε κράτη αλλά σε κάποια διαμερίσματα, τα οποία ελέγχουν τα συνδικάτα.

Ενα από αυτά είναι το δικό μας. Υπάρχουν όμως και άλλα δύο παντοδύναμα συνδικάτα. Μάλιστα, το ένα από αυτά ελέγχεται από την C.I.A. Για να μπείτε όμως καλύτερα στο κλίμα αυτού του βίαιου κόσμου, θα σας περιγράψω την εισαγωγή, η οποία πρέπει να σημειωθεί ότι είναι από τις καλύτερες που έχω δει.

Βρισκόμαστε στο έτος 2025, σε μια μεγάλη αμερικανική πόλη. Ενας άνθρωπος επιστρέφει, φο-



Επιλογή της αποστολής σου σε κάποιο μέρος του κόσμου.



Εξοπλισμός του χαρακτήρα με αντικείμενα και... τεχνητά μέλη!

STRATEGY

REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

βισμένος και τρομαγμένος, από τη δουλειά του. Και πώς να μη φοβάται άλλωστε, όταν κυκλοφορούν οι βιονικοί πράκτορες των συνδικάτων! Ξαφνικά, σταματά δίπλα του ένα Hovercar (κάτι σαν αυτοκίνητο). Ενας όχι και τόσο ηθικός τύπος βγαίνει από το αυτοκίνητο και τον απαγάγει. Το αυτοκίνητο απομακρύνεται σιγά σιγά από τον τόπο του εγκλήματος, χωρίς ο οδηγός του να δείχνει να νοιάζεται για την παρουσία των λιγοστών αστυνομικών.

Σίγουρα οι αστυνομικοί δεν θα τα έβαζαν με ένα από τα συνδικάτα. Το αυτοκίνητο, ύστερα από μία σύντομη διαδρομή, σταμάτησε μπροστά στην είσοδο του αρχηγείου του συνδικάτου και ο απαχθείς μεταφέρθηκε κατευθείαν στο κέντρο βιολογικών ερευνών του κτιρίου. Εκεί, με μία συσκευή αντιβαρύτητας το θύμα ανυψώθηκε και βρέθηκε μέσα σε ένα παράξενο σφαιρικό μηχάνημα. Με φρίκη διαπίστωσε ότι τον είχαν βάλει στο βιολογικό μετατροπέα, μία σατανική συσκευή που αντικαθιστά τα ανθρώπινα μέλη του θύματος με μεταλλικά, 20 φορές πιο δυνατά από τα ανθρώπινα. Μετά από αυτήν την επέμβαση, τοποθετήθηκε στον εγκέφαλό του ένας πομπός, ο οποίος θα καθιστούσε ικανό τον αρχηγό του συνδικάτου να παρακολουθεί το δολοφονικό Cyborg (Cybernetic Organism) στην πρώτη του αποστολή. Μία δολοφονία...

Καταλάβατε, λοιπόν, με τι είδους παιχνίδι έχετε να κάνετε! Επαναλαμβάνω πάντως ότι η εισαγωγή είναι από κάθε άποψη καταπληκτική. Οσοι έχουν κάρτα ήχου, θα απολαύσουν το παιχνίδι σε όλο του το μεγαλείο. Η εισαγωγή είναι σε ανάλυση 320x200 με 256 χρώματα. Αυτό θα σας παραξενέψει, αφού το παιχνίδι απαιτεί Super VGA για να δουλέψει.

Εταιρία
BULLFROG/ ELECTRONIC ARTS
Υπολογιστές
IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ
Τύπος
Strategy

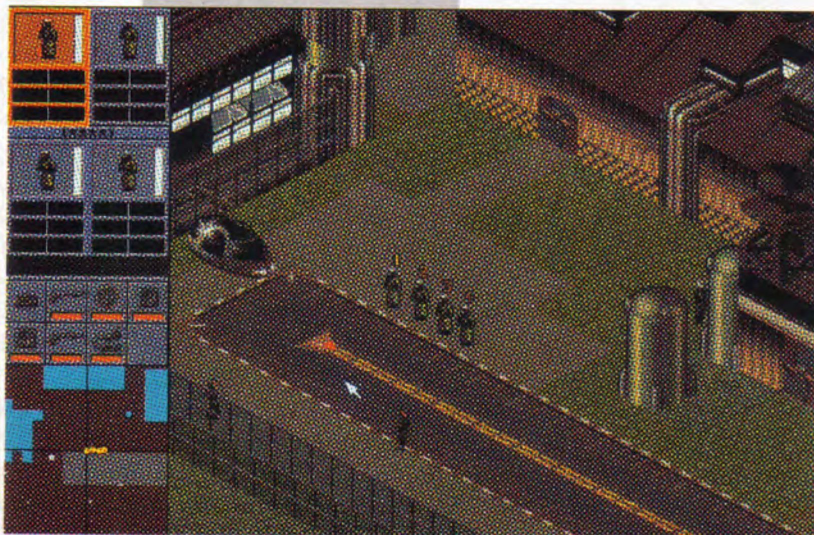


Δύσκολη στιγμή. Μεταμφύτευση των κάτω άκρων. Σε λίγο θα γίνεις ανδροειδές.

Μετά την εισαγωγή, βρίσκεστε σε ένα menu, το οποίο εμφανίζεται με πολύ ωραίο τρόπο στην οθόνη σας. Οι επιλογές είναι λίγο-πολύ κλασικές. Υπάρχει η επιλογή Load/Save, που είναι γνωστό τι κάνει, καθώς και η επιλογή Begin Mission, η οποία εισάγει στο παιχνίδι. Επίσης υπάρχει η επιλογή να δημιουργήσετε ένα συνδικάτο. Μπορείτε να διαλέξετε το Logo του και φυσικά να το βαπτίσετε, δηλαδή να του δώσετε ένα όνομα που να εμπνέει σεβασμό και φόβο, για παράδειγμα PC Games Killers ή Compupress ή Manesioti's House ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων!

Οταν με το καλό ικανοποιήσετε τη βίαιη φαντασία σας, μπορείτε να περάσετε στη δράση! Begin mission λοιπόν και εμφανίζεται στην οθόνη σας ένας παγκόσμιος χάρτης. Οι 5 ήπειροι έχουν χωριστεί σε 50 διαμερίσματα. Κάθε διαμέρισμα έχει ένα χρώμα. Αυτό το χρώμα, αν το διαμέρισμα δεν έχει ήδη περιέλθει στον έλεγχο κάποιου συνδικάτου, αντιπροσωπεύει το βαθμό δυσκολίας της αποστολής που πρέπει να φέρετε σε πέρας για να κατακτήσετε την περιοχή.

Αν η περιοχή ανήκει σε κάποιο από τα συνδικάτα, τότε έχει το χρώμα του αντίστοιχου συνδικάτου. Οπως καταλαβαίνετε, για να γίνετε ο απόλυτος άρχων, πρέπει να τελειώσετε επιτυχώς 50 αποστολές, από τις οποίες μόνο οι πρώτες 3 είναι εύκολες. Βέβαια, μετά έχετε δικαίωμα επιλογής ανάμεσα στις αποστολές, αλλά και πάλι πρέπει να διαλέξετε ανάμεσα σε δύσκολες. Σε ένα από τα διαμερίσματα της Ευρώπης βρίσκεται η μία και μόνη περιοχή που βρίσκεται στην κατοχή σας. Εσείς βρίσκεστε σε



Το βασικό περιβάλλον του παιχνιδιού, σε ανάλυση 640x480

STRATEGY REVIEW



Ανάλυση των εσωτερικών... χαρισμάτων του χαρακτήρα.



Το κυρίως menu του παιχνιδιού

ένα αεροπλάνο, ασφαλής από τις διαμάχες. Είναι λογικό άλλωστε,είστε το μεγάλο αφεντικό! Αν η περιοχή είναι διαθέσιμη προς κατάκτηση, τότε εμφανίζεται η λέξη BRIEF στην οθόνη, η οποία, όταν πατήσετε το mouse επάνω, θα σας πάει στην ενημέρωση για το αντικείμενο της αποστολής. Εδώ αλλάζει η οθόνη και εμφανίζεται ένα κείμενο, το οποίο εξηγεί τι πρέπει να κάνετε.

Συνήθως τα briefs είναι 2 σελίδες, αλλά μπορείτε να πληρώσετε κατασκόπους, οι οποίοι θα σας δώσουν περισσότερες πληροφορίες και λεπτομερέστερες σελίδες του brief. Υπάρχει επίσης και ένας υποτυπώδης χάρτης της περιοχής, όπου θα διεξαχθεί η αποστολή. Αν ξαναπληρώσετε, ο χάρτης θα γίνει πιο λεπτομερής. Φυσικά, θα αποκαλυφθούν κίνδυνοι για την ομαδούλα σας. Πάντως, είναι αρκετά χρονοβόρο να πληρώνετε κατασκόπους, πέρα από το ότι είναι και αντιοικονομικό.

Αν οι κατάσκοποι πάρουν αρκετό χρόνο, τότε ίσως άλλο συνδικάτο να πάρει την περιοχή. Τέλος πάντων, ας πούμε ότι δεχτήκατε την αποστολή. Κάνετε τότε ένα click στο ACCEPT και εμφανίζεται η επόμενη οθόνη, η οποία είναι οθόνη επιλογής ομάδας και όπλων. Εδώ αρχίζει να φαίνεται πόσο καλή δουλειά έχει γίνει και πόσους παράγοντες πρέπει να λάβει υπόψη ο παίκτης, για να προχωρήσει σωστά.

Στη διάθεσή σας έχετε 8 άτομα, 4 άνδρες και 4 γυναίκες. Ολοι βρίσκονται σε μία κατάσταση τεχνητής νάρκης, έτσι ώστε να μη γερνούν στα μακρόχρονα διαστήματα μεταξύ αποστολών. Τα οκτώ άτομα είναι λίγα, αλλά θα διαπιστώσετε ότι μετά από λίγο καιρό μπορείτε να τα αυξήσετε. Η μόνο προστασία που έχουν είναι τα ρούχα τους και τα μόνα όπλα τους είναι κάποια αρχαία περίστροφα, καθώς και μία συσκευή, η οποία "πείθει" και άλλους να καταταγούν στο μικρό στρατό σας.

Εσείς έχετε διαλέξει την πρώτη αποστολή, η οποία έχει σχέση με τη δολοφονία ενός συνταγματάρχη. Το briefing σάς είπε ότι οι μόνοι εχθροί που θα συναντήσετε είναι μία στοιχειώδης δύναμη σωματοφυλάκων. Αποφασίζετε, λοιπόν, να στείλετε ένα άτομο αντί τεσσάρων, που είναι και το maximum που μπορείτε να στείλετε ανά αποστολή. Στα δεξιά της οθόνης βλέπετε τα διαθέσιμα όπλα, που μπορείτε να αγοράσετε. Αγοράζετε λοιπόν ένα περίστροφο και μία καραμπίνα μικρού βεληνεκούς.

Βλέπετε, δεν έχετε χρήματα για τίποτα περισσότερο. Το περίστροφο πάντως είναι αρκετό. Ενας συνταγματάρχης πεθαίνει άνετα με δύο σφαίρες! Κάνετε click στο ACCEPT και έπειτα από ένα σύντομο φόρτωμα βγαίνετε στην πίστα, η οποία έχει τρισδιάστατη απεικόνιση, σκρολάροντας σε όλες τις διευθύνσεις ομαλότατα. Το ωραίο όμως δεν βρίσκεται εκεί! Τα γραφικά της πίστας είναι 640x400 με 256 χρώματα! Είναι πολύ ατμοσφαιρικά. Αναπόφευκτα, τα sprites είναι πολύ μικρά, αλλά λεπτομερώς σχεδιασμένα. Εχει γίνει πολύ καλή δουλειά από την Bullfrog.

Συνεχίζοντας λοιπόν, βρίσκεστε έξω από το περιφρουρημένο σπίτι του Gonzales. Στέλνετε τον άντρα σας ή τη γυναίκα σας μέσα στο σπίτι και, αφού με ένα πάτημα του mouse στο εικονίδιο του όπλου βγάλετε το όπλο σας, αρχίζετε να σπέρνετε την καταστροφή! Οι ήχοι είναι πολύ καλοί και οι στριγκλιές των νεκρών πειστικές. Βέβαια, πρέπει να έχετε κάρτα ήχου που να υποστηρίζει speech.

Πιστεύω όμως ότι οι περισσότεροι έχουν πια αυτό το απαραίτητο εξάρτημα. Προχωράτε λοιπόν προς τη βορειοανατολική γωνιά του συγκροτήματος, όπου κατοικεί ο συνταγματάρχης. Ο κύριος αυτός, ακούγοντας τους πυροβολισμούς, βγαίνει έντρομος και αυτό ήταν και το τελευταίο πράγμα που έκανε! Μόλις τελειώσετε μαζί του, πατάτε το Space και ανταμείβεστε με καταπληκτικές animated σκηνές που δείχνουν τη θριαμ-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ομορφα γραφικά και ήχος για ένα από τα πιο βίαια Strategy της χρονιάς

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΠΛΟΚΗ	90

87%

STRATEGY REVIEW

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	80386SX ή ανώτερο
	4 MBytes RAM
	Καταλαμβάνει περίπου 12 MB στο σκληρό δίσκο.
	SuperVGA με 512 KB RAM
	5 δισκέτες των 1,44



Η αρχή του τέλους. Το μυαλό σου αντικαθίσταται με ένα ποταπό τσιπάκι.

βευτική είσοδό σας στα αρχηγεία του Syndicate σας. Βέβαια, σε περίπτωση αποτυχίας, ανταμείβεστε με πολύ καλές animated σκηνές, οι οποίες δείχνουν το αφεντικό σας να σπάει με μανία την ολογραφική τηλεόρασή του. Στη συνέχεια εμφανίζονται τα στατιστικά σας, όπως ποσοστά ευστοχίας, πόσα χρήματα κερδίσατε, πόσοι ήρθαν με το μέρος σας κ.λπ.

Επιστρέφουμε στο χάρτη όπου μπορούμε να φορολογήσουμε τη νεοκατακτηθείσα περιοχή. Αυτό πρέπει να γίνει προσεκτικά, γιατί αν επαναστατήσει, θα περιέλθει στον έλεγχο κάποιου άλλου συνδικάτου. Τώρα θα πρέπει να προετοιμαστούμε για την επόμενη αποστολή (από την 3η αποστολή έχετε δικαίωμα επιλογής), η οποία έχει σχέση με την απαγωγή δύο επιστημόνων.

Πρόκειται για μία βασική αποστολή, η οποία είναι επίσης εύκολη. Εδώ θα χρησιμοποιήσετε μία συσκευή που προανέφερα, το Persuadetron, το οποίο πείθει κάποιον να ασπαστεί τα ιδανικά σας! Απλά πρέπει να βγάλετε εκτός μάχης τους τρεις αστυφύλακες που προστατεύουν τους επιστήμονες. Πλησιάζετε, χωρίς να έχετε τραβήξει όπλο, διότι μόλις βγάλετε τα όπλα σας, οι αστυφύλακες λένε "Police!!! Put down your weapons" και αρχίζουν να πυροβολούν. Εξουδετερώνονται πάντως εύκολα. Αφού τους ληστέψετε (κάνοντας click επάνω τους), μπαίνετε στο κτίριο και "βουτάτε" τους επιστήμονες. Αλλη μία αποστολή τελείωσε. Εδώ πρέπει να αναφέρω ότι το Persuadetron πρέπει να το χρησιμοποιείτε και στους απλούς περαστικούς. κι αυτό γιατί κάποτε πρέπει να απαγάγετε έναν εχθρικό cyborg. Για να γίνει όμως κάτι τέτοιο, πρώτα πρέπει να απαγάγετε 32 κατοίκους και 16 αστυνομικούς. Αυτό βέβαια θα γίνει σιγά σιγά σε όλες τις αποστολές. Μόλις γυρίσετε λοιπόν με τους επιστήμονες, βλέπετε ενεργοποιημένη μία άλλη επιλογή, τη RESEARCH. Εκεί οι doctors που απαγάγατε εκτελούν βιολογικά πειράματα, με απώτερο σκοπό την παραγωγή πρόσθετων μελών για τα αδύναμα ανθρώπινα σώματά σας. Παράγουν καρδιές, στήθη, πόδια, χέρια και μάτια. Ολα αυτά βελτιώνουν την απόδοση των στρατιωτών σας και θα σας χρειαστούν. Για παράδειγμα, η καρδιά βοηθά το χαρακτήρα σας να ανακτά τη χαμένη ενέργειά του γρήγορα. Επίσης, οι επιστήμονες κατασκευάζουν νέα όπλα, βασισμένα σε αυτά που κλέψατε. Φυσικά, κάθε έρευνα χρειάζεται χρήματα και εσείς ΔΕΝ έχετε.

Καταλαβαίνετε, λοιπόν, ότι με φορολογία και αποστολές θα μαζέψετε τα απαραίτητα, για χάρη της επιστήμης. Οσο πιο πολλά χρήματα διαθέσετε για έρευνες τόσο πιο γρήγορα θα εφευρεθούν τα πρώτα όπλα. Ετσι για να σας κεντρίσω το ενδιαφέρον, δείτε μερικά από τα όπλα που θα εφεύρετε: Long Range Shotgun, το οποίο είναι σαν το Shotgun αλλά με τετραπλάσιο βεληνεκές, Flame Thrower, το οποίο καίει κόσμο και έχει θεαματικά αποτελέσματα, Laser, το οποίο διαπερνά ακόμα και κτίρια, και το Uzi. Ολος ο κόσμος ξέρει αυτό το ημιαυτόματο. Εχει καταστροφικά αποτελέσματα και είναι αρκετά φτηνό. Βλέπετε, δεν κοστίζουν μόνο διαβαθμίσεις.

Υπάρχει καρδιά 5, αλλά υπάρχει και μία φτηνή 1ου επιπέδου. Συνολάκια για όλους! Κάθε όπλο, όταν πυροβολεί, έχει η ποικιλία σε θανάτους κι αυτό είναι κάτι που προκάλεσε τις αμερικανικές και βρετανικές οργανώσεις να αντιταχθούν στην πώληση του παιχνιδιού σε ανηλίκους. Παρ' όλα αυτά, πουλήθηκε και σε ανηλίκους!!! Σε γενικές γραμμές, είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, το οποίο μπορεί εύκολα να συγκαταλεχτεί στα κλασικά του είδους, όπως Powermonger, Ashes of the empire Deuteros. Το ατού του παιχνιδιού είναι τα γραφικά και οι πολλές επιλογές του. Βέβαια, και ο ήχος είναι καλός. Τα samples είναι αρκετά καλά αλλά λίγα.

Οσον αφορά δε το gameplay, διακρίνουμε ένα μειονέκτημα: σε περίπτωση που χάσετε κάποια από τις περιοχές σας, τότε πρέπει να επαναλάβετε την αντίστοιχη αποστολή, ακριβώς όπως την εκτελέσατε την πρώτη φορά. Ωστόσο, θα είναι πιο εύκολο τώρα που την ξέρετε, αλλά ταυτόχρονα θα είναι και βαρετό. Ε... να μην τα θέλουμε και όλα δικά μας!

Πιστεύω ότι οι φανατικοί του είδους θα το βρουν πολύ ικανοποιητικό, ενώ οι μόλις μυημένοι θα το βρουν προκλητικό και σίγουρα θα παιδευτούν πάρα πολύ καιρό. Είναι ένα must για τη συλλογή σας. ■

SIMULATION
REVIEW
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ



Το βρετανικό μαχητικό αεροσκάφος που χρησιμοποιείται κυρίως για αποστολές στόχων εδάφους καλείται να αντιμετωπίσει "στον αέρα" τους δύο κυριότερους αντιπάλους του: το Falcon 3.0 της Spectrum Holobyte και το Strike Commander της Origin. Απ' ό,τι φαίνεται, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά.

• του Αργύρη Γιαγιά

Εδώ και λίγο καιρό έχει ξεσπάσει μια διαμάχη για το ποιο είναι το καλύτερο flight simulator παιχνίδι που κυκλοφορεί. Οι δύο πιο ισχυροί αντίπαλοι είναι το γνωστό Falcon 3.0 της Spectrum Holobyte και το πιο τελευταίο Strike Commander της Origin. Η Microprose, που εδώ και χρόνια θεωρείτο η κυρίαρχη στο χώρο των simulators, τελευταία δεν τα καταφέρνει εξίσου καλά στο χώρο των flight simulators. Συγκεκριμένα, οι τελευταίες παραγωγές F-15 strike Eagle III και Harrier Jump-Jet, δεν έχουν το ειδικό βάρος για να συναγωνιστούν τα δύο προαναφερθέντα. Ομως, στους δύο μονομάχους, έρχεται τώρα να προστεθεί και ένας τρίτος. Πρόκειται για το Tornado με κατασκευάστρια εταιρία τη Digital Integration. Το Tornado είναι βρετανικό μαχητικό αεροσκάφος που χρησιμοποιείται κυρίως για αποστολές στόχων εδάφους. Χρησιμοποιεί την τεχνική της "μεταβλητής πτέρυγας", όπως και το F-14 Tomcat, και μπορεί να ολοκληρώσει την αποστολή ακόμα και σε δύσκολες συνθήκες όπως νύχτα, ομίχλη κ.λπ. Πολλοί ίσως θα το γνωρίζουν από τις πολλές επιτυχείς αποστολές που έκανε στον πόλεμο του Κόλπου. Το Tornado χρησιμοποιείται για πρώτη φορά ως το βασικό αεροπλάνο ενός προγράμματος εξομοίωσης. Αυτό ίσως δίνει και ένα αβαντάζ στην Digital Integration, καθώς δεν υπάρχει άλλο αντίστοιχο πρόγραμμα με το ίδιο αεροπλάνο, ώστε να υπάρχει άμεση σύγκριση, κάτι το οποίο γίνεται στα Falcon 3.0 και Strike Commander, που και τα δύο χρησιμοποιούν το F-16 Fighting Falcon.

Ας δούμε όμως αναλυτικότερα το νέο flight simulator. Το Tornado είναι ίσως το μόνο παιχνίδι αυτής της κατηγορίας που δεν έχει έστω κάποια λιτή εισαγωγή. Αντίθετα, υπάρχει μόνο η φωτογραφία του Tornado, όμοια με αυτή των διαφημιστικών και του κουτιού, και στη συνέχεια μπαίνουμε κατευθείαν στο κεντρικό μενού. Οι επιλογές στα περισσότερα μενού είναι οπτικοποιημένες





Οι δύο τύποι των Tornado που υποστηρίζει το παιχνίδι.

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

και όλες σε υψηλή ανάλυση Super VGA. Ετσι, στο βασικό μενού υπάρχουν οι επιλογές flight, demo και quickstart. Οπως καταλαβαίνετε, η τελευταία επιλογή είναι μια σύντομη πτήση με το Tornado χωρίς άλλες διαδικασίες και χωρίς το απαιτούμενο ενδιαφέρον. Το demo έχει δύο επιλογές: Flight και Review. Στο Flight βλέπουμε τα σκάφη που συμπεριλαμβάνονται στο παιχνίδι κατά τη διάρκεια πτήσης τους, ενώ στο Review μπορούμε να τα δούμε ένα-ένα από όποια οπτική γωνία θέλουμε, μαζί και με μια digitized φωτογραφία του καθενός.

Προχωράμε όμως στην ουσία, από την επιλογή flight του βασικού μενού. Εδώ, πάντα με ψηφιοποιημένες εικόνες σε υψηλή ανάλυση, υπάρχουν οι επιλογές Simulator Training Combat, Preferences και Log. Στο Preferences μπορούμε να αλλάξουμε όλες τις παραμέτρους του παιχνιδιού που αφορούν τα graphics, τον ήχο κ.λπ., ενώ στο Log εμφανίζονται οι καρτέλες των πιλότων με αναλυτικούς πίνακες για αποστολές, ώρες πτήσεων και επιτυχίες του καθενός.

Οι δύο αυτές επιλογές είναι διαθέσιμες σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού, από το ειδικό button option που υπάρχει πάντα κάτω δεξιά. Αφού λοιπόν ορίσουμε τις διάφορες παραμέτρους και δημιουργήσουμε το προσωπικό μας file στο Log των πιλότων, ξεκινάμε τις αποστολές με

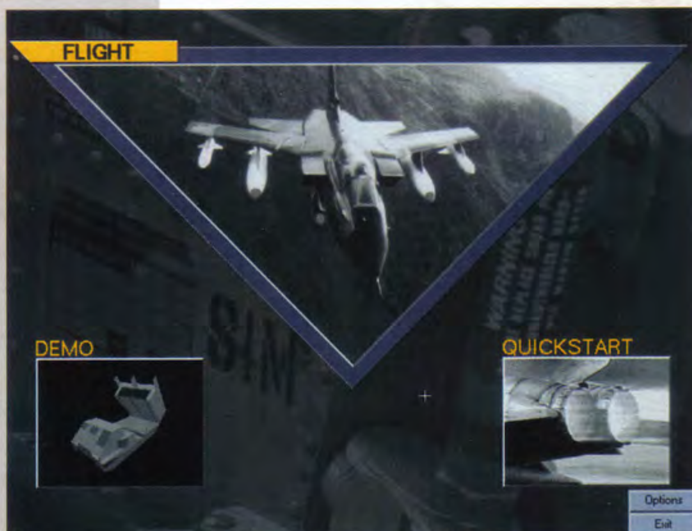


Το περιβάλλον πτήσης με τα όργανα του Tornado.

το Tornado. Αν και συνήθως σε αυτό το είδος των παιχνιδιών είναι φρονιμότερο να κάνετε πρώτα κάποιες εκπαιδευτικές αποστολές, στο Tornado δεν είναι και τόσο απλό. Και αυτό γιατί, εάν υποθέσουμε ότι θα πρέπει να ολοκληρώσουμε τις εκπαιδευτικές αποστολές προτού μπούμε στα "δύσκολα", υπάρχουν ούτε λίγο ούτε πολύ 30 τέτοιες αποστολές. Πρόκειται, πραγματικά, για εντυπωσιακά νούμερα, αν σκεφτούμε ότι σε άλλα προγράμματα (Comanche: maximum overkill) αυτό το νούμερο δεν καλύπτει όλες τις αποστολές που διαθέτουν. Αυτές οι αποστολές χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: τις αποστολές εξομοιωτή και τις Training.

Πραγματικά, μέσα σε πρόγραμμα flight simulator υπάρχει επιλογή για εξομοιωτή πτήσης. Εδώ υπάρχουν είκοσι αποστολές κάθε είδους και μπορείτε άφοβα να τις επαναλάβετε ξανά και ξανά γιατί δεν υπάρχει ο κίνδυνος του "θανάτου". Οι υπόλοιπες 10 είναι εκπαιδευτικές αποστολές, σε πραγματικό πια αεροσκάφος, ενώ τα πιθανά

Εταιρία
Digital Integration
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Flight Simulator



Το κεντρικό menu του παιχνιδιού εμφανίζεται σε ανάλυση VGA 640x480.

λάθη ή και επιτυχίες σας θα καταγραφούν στο φάκελό σας. Εδώ πρέπει να αναφέρουμε ότι στο Tornado υπάρχει πλήρες report με το τι έχει γίνει στην αποστολή, καθώς και τα buttons OK και Cancel. Ετσι, εάν είχατε κάποιο σοβαρό ατύχημα κατά την αποστολή, αυτή μπορεί να ακυρωθεί και να μην καταγραφεί τίποτα στο log. Εκτός όμως από τις 30 εκπαιδευτικές αποστολές, υπάρχουν και οι κανονικές.

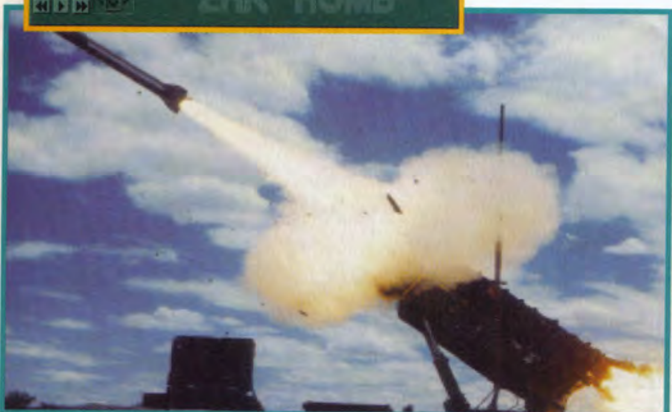
Στην επιλογή Combat εμφανίζεται το μενού με τις επιλογές mission, 2 player Command και Campaing. Καθεμία από τις επιλογές θα μπορούσε να μας απασχολήσει για πολύ, αλλά τότε δεν θα μας έφτανε ο χώρος του άρθρου. Ετσι α-





Μερικά από τα έτοιμα γραφικά που προσφέρει το παιχνίδι.









πλώς αναφέρουμε ότι στο misssion μπορούμε να εκτελέσουμε 60 διαφορετικές αποστολές σε έναν από τους τρεις χάρτες του παιχνιδιού. Στο 2 player μπορούμε να παίξουμε εναντίον ενός άλλου φίλου μας, μέσω modem ή σειριακής σύνδεσης. Στις δοκιμές δεν συναντήσαμε κανένα πρόβλημα στη σύνδεση, αλλά δυστυχώς μπορούμε να κάνουμε μόνο αερομαχία και όχι αποστολή με τους δύο παίκτες στο ίδιο αεροπλάνο.

Στο campaign μπορούμε να συμμετάσχουμε στο πολεμικό σχέδιο ενός αεροδρομίου και η πορεία του πολέμου θα εξαρτηθεί από την επιτυχία των αποστολών.

Εάν έχουμε τελειώσει επιτυχώς ένα campaign (υπάρχουν 6 πιθανά), μπορούμε να αναλάβουμε εμείς την πλήρη διοίκηση μιας παρόμοιας κατάστασης στην επιλογή command. Εδώ είναι το υπέρτατο στάδιο στο Tornado, καθώς καλείστε να διοικήσετε και να πολεμήσετε ταυτόχρονα, έχοντας στα χέρια σας μια ολόκληρη αεροπορική δύναμη. Ολα τα παραπάνω αποτελούν το "περιτύλιγμα" του Tornado. Τι γίνεται όμως όσον αφορά το σχεδιασμό της αποστολής και την πτήση; Εκεί τα πράγματα είναι ακόμα καλύτερα. Το Tornado διαθέτει το καλύτερο interface σχεδιασμού αποστολής, καθορισμού waypoints, επιλογής όπλων κ.λπ. Είναι πολύ καλύτερο ακόμα και απ' αυτό του Falcon 3.0. Είναι το μέχρι στιγμής πληρέστερο. Φυσικά, καμία σύγκριση με το Strike Commander, όπου δεν υπάρχουν τέτοιες πολυτέλειες και αυτό είναι ένα από τα λίγα, αλλά πολύ αδύνατα σημεία του.

Στο Tornado, λοιπόν, υπάρχουν τα πάντα. Στόχοι, οι οποίοι μπορούν να επιλέγουν σε όποια υποκατηγορία θέλετε, briefing με ακριβείς αναφορές για την αποστολή σας και προκαθορισμένες ώρες. Flightplan, το οποίο μπορεί να περιέχει μέχρι και 14 waypoints, τα οποία φυσικά μπορούμε να μεταβάλλουμε, να δούμε τις υψομετρικές διαφορές μεταξύ τους, ενώ σε τυχόν λάθη μας ο computer θα μας προειδοποιήσει έγκαιρα. Payload, απ' όπου ορίζουμε τον οπλισμό σκάφους μέσα από ένα άψογο user-interface με όλες τις πληροφορίες που χρειαζόμαστε. Met Report, με πλήρες δελτίο καιρού.

Ολα τα παραπάνω εμφανίζονται στην ίδια οθόνη με τη μορφή παραθύρων, τα οποία φυσικά μπορούμε να μετακινήσουμε, παρέχοντάς μας έτσι τη δυνατότητα να έχουμε άπλετο όγκο πληροφοριών με μια ματιά.

Φυσικά, για να είναι όλα αυτά δυνατά, το πρόγραμμα λειτουργεί και εδώ σε υψηλή ανάλυση, όπως άλλωστε και σε όλα του τα μενού. Τώρα είμαστε έτοιμοι για απογείωση. Αν το briefing πριν από την αποστολή μάς εντυπωσίασε, η ρεαλιστικότητα της πτήσης του Tornado μάς ενθουσίασε. Μια φράση πιστεύω ότι τα καλύπτει όλα: το Tornado δεν είναι για "ερασιτέχνες πιλότους".

Πραγματικά, το πρόγραμμα έχει και δύ-

σκολα σημεία. Εάν δεν έχετε ασχοληθεί με 2-3 άλλα αντίστοιχα προγράμματα, μην κάνετε τον κόπο να ασχοληθείτε με το Tornado. Είναι υπέρ του δέοντος ρεαλιστικό. Ακόμα και αυτή η απογείωση δεν είναι εύκολη, εάν δεν ακολουθηθεί η σωστή διαδικασία. Φυσικά για την προσγείωση ούτε λόγος. Αν την καταφέρετε, δώστε εξετάσεις στην Ολυμπιακή. Θα είναι πιο εύκολες. Ας σοβαρευτούμε όμως.

Πραγματικά, το Tornado είναι το πιο ρεαλιστικό simulator που έχετε δει μέχρι τώρα. Τα όργανα στο cockpit δουλεύουν όλα κανονικά, ενώ υπάρχει και η "όψη" του συγκυβερνήτη όπως και στο F-15 strigle Eagle III. Η ταχύτητα και το υψόμετρο έχουν πραγματική αίσθηση και δεν χρειάζεται να δούμε τα όργανα για να το επιβεβαιώσουμε. Γενικά, όλα λειτουργούν άψογα και μόνο έπειτα από μια πτήση θα δείτε τη διαφορά.

Τα graphics του παιχνιδιού κυμαίνονται σε πολύ καλά επίπεδα και είναι ταχύτατα, αλλά σίγουρα πολλοί θα προτιμήσουν αυτά του Strike Commander από τα πολύγωνα του Tornado.

Και πάλι όμως είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και κυρίως δεν μας δημιουργούν προβλήματα ταχύτητας ούτε σε 386 υπολογιστή. Στις εξωτερικές όψεις το Tornado είναι σχετικά λιτό, καθώς υπάρχουν μόνο οι κλασικές, τις οποίες οι φανατικοί αυτών των παιχνιδιών σπάνια χρησιμοποιούν.

Τέλος, ο ήχος, αν και δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο, κυμαίνεται σε καλά επίπεδα και, κυρίως, είναι διακριτικός χωρίς περιττούς θορύβους ή μουσική.

Σε ένα τέτοιο παιχνίδι σημαντικό ρόλο παίζει πάντα και το manual. Το Tornado συνοδεύεται από ένα καλογραμμένο manual 332 σελίδων, τόσο αναλυτικό που υπάρχει και ειδικό κεφάλαιο για το πώς θα το διαβάσετε. Επίσης, υπάρχει ειδικό βιβλίο για την εγκατάσταση του παιχνιδιού στα ελληνικά, καθώς και οι τρεις χάρτες του παιχνιδιού.

Προσωπικά, θεωρώ ότι το Tornado είναι το καλύτερο, πληρέστερο και ρεαλιστικότερο flight simulator που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή. Είμαι όμως υποχρεωμένος να αναφέρω ότι δεν θα πρέπει να θεωρηθεί ως game, γιατί δεν διαθέτει τίποτα που να του προσδίδει αυτόν τον τίτλο.

Η Digital Integration, στην προσπάθειά της να φτιάξει το τέλειο, ξέχασε ότι πάνω απ' όλα φτιάχνει ένα παιχνίδι. Προσωπικά, σαν κυνηγός της τελειότητας, δεν με απασχολεί.

Ομως, άλλοι ίσως διαπιστώσουν ότι το Tornado δεν τους διασκεδάζει. Οπως και να 'χει, δεν παύει να είναι το καλύτερο αυτή τη στιγμή στο είδος του και με ανάγκασε να αναθεωρήσω την άποψή μου για το Falcon 3.0, το οποίο θεωρούσα ως το καλύτερο flight simulator.

■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ισως το καλύτερο, πληρέστερο και ρεαλιστικότερο flight simulator που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	71
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΑΝΤΟΧΗ	92

91%

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- 80286 ή ανώτερο
- 640 Kbytes
- Καταλαμβάνει περίπου 8MB.
- Υποστηρίζει γραφικά VGA
- Το πακέτο περιείχε 4 δισκέτες των 1,44

ΤΑ ΚΥΡΙΟΤΕΡΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

8 (αριθμ.)	- βύθιση
2 (αριθμ.)	- ανύψωση
4 (αριθμ.)	- αριστερά
6 (αριθμ.)	- δεξιά
Space	- πυροδότηση όπλου
;	- επιλογή φορτίου όπλων
+ (αριθμ.)	- αύξηση ώθησης
- (αριθμ.)	- μείωση ώθησης
Shift +	- Μέγιστη ώθηση
Shift -	- Κλείσιμο μηχανών
S	- Μετατόπιση κινούμενης πτέρυγας μία θέση πίσω
W	- Μετατόπιση κινούμενης πτέρυγας μία θέση εμπρός
A	- Flaps μία θέση κάτω
Q	- Flaps μία θέση πάνω
Backspace	- Αερόφρενα / Ανάστροφη λειτουργία κινητήρων
B	- Φρένα τροχών
U ή G	- Ρόδες πάνω/κάτω
Ctrl E	- Εκτίναξη
Enter	- Οπλα αέρος εδάφους
Alt Enter	- Οπλα αέρος αέρος
Ctrl Enter	- Ακύρωση οπλισμού
C	- Chaff
F	- Flares
E	- Ecm on/off
F6	- Autopilot approach mode
F7	- Autopilot track mode
F8	- Autopilot alt/hdg acquire
F9	- Autopilot Terrain follow
Esc	- Ακύρωση αυτόματου πιλότου
R	- Ραντάρ εδάφους
Alt R	- Ραντάρ αέρος
Ctrl R	- Κλείσιμο ραντάρ

Τα παραπάνω είναι τα εντελώς απαραίτητα για την κάθε αποστολή. Ολοι οι συνδυασμοί πλήκτρων που υπάρχουν στο Tornado ξεπερνούν τους 120.

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

LANDS OF LORE
THE THRONE OF CHAOS

Την τελευταία στιγμή, προτού παραδώσουμε την ύλη, μας ήρθε από τη Virgin, από την Αγγλία, μια δημοσιογραφική έκδοση της περιπέτειας, μαζί με το μη-ολοκληρωμένο manual της τυπωμένο σε εκτυπωτή. Φυσικά τα πλάνα άλλαξαν αμέσως. Ενα άλλο review αποσύρθηκε και τη θέση του πήρε μετά από δύο συνεχή μερόνυχτα χρήσης το άρθρο αυτό. Το LANDS OF LORE έχει ήδη αναγγελθεί ως το πραγματικό EYE OF BEHOLDER 3, έτσι όπως θα ήταν, αν το είχαν γράψει αυτοί που έγραψαν τα δύο προηγούμενα της σειράς, δηλαδή οι άνθρωποι της Westwood Studios.

• **του Αντρέα Τσουρινάκη**

Δυστυχώς, δεν είναι σε πολλούς γνωστό, ότι τα EYE OF BEHOLDER 1 και 2, δεν δημιουργήθηκαν από την ίδια την SSI, αλλά από τη Westwood Studios που έφτιαχνε προγράμματα για την SSI. Πριν ένα περίπου χρόνο, οι άνθρωποι της Westwood Studios αποφάσισαν να σταματήσουν τη συνεργασία τους με την SSI και υπέγραψαν ένα καινούριο συμβόλαιο, με πολύ καλύτερους οικονομικούς όρους γι' αυτούς με τη Virgin. Το πρώτο τους πρόγραμμα, το γνωστό σε όλους KYRANDIA, άρεσε πάρα πολύ στους χρήστες και στους ειδικούς για τρεις βασικά λόγους: πολύ απλό χειρισμό, εξαιρετικά γραφικά για ανάλυση 320x200 και πρωτότυπους χαρακτήρες. Ολοι, λοιπόν, με πολύ αγωνία περιμέναμε για πάνω από επτάοκτώ μήνες το πρώτο τους RPG, LANDS OF LORE. Φυσικά, η SSI κυκλοφόρησε, με επικεφαλής προγραμματιστή τον ειδικό David Lucca, το κανονικό EYE OF BEHOLDER, που παρουσιάσαμε πρώτοι σε όλο τον κόσμο σε ένα αναλυτικό review στο αδελφό περιοδικό PIXEL, στο τεύχος του Ιουνίου, ενώ σε αυτό του Ιουλίου-Αυγούστου δημοσιεύσαμε την πλήρη λύση του. Η σύγκριση είναι λοιπόν αναπόφευκτη, αλλά και επιβεβλημένη. LANDS OF LORE εναντίον EYE OF BEHOLDER 3.





Φρουρός των Βάλτων.



Ο αρχηγός των Βάλτων.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ολα άρχισαν όταν μία μάγισσα, η Scotia, απέτυχε να μπει στις τάξεις των περιβόητων Talamars.

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

Από τότε ορκίστηκε να πάρει εκδίκηση, κυρίως από αυτόν που θεωρούσε βασικό υπεύθυνο για την αποτυχία της: τον βασιλιά Richard. Για το σκοπό αυτό χρειάστηκε δύο αντικείμενα. Το Ruby of Truth και το Mask of Neither. Κατορθώνει να πάρει το δεύτερο, από τα ορυχεία Urbish. Με αυτό μεταμορφώνεται σε ό,τι θέλει. Μετά από λίγο, πληγώνει βαριά τον βασιλιά Richard και μόνο ένα μαγικό ποτό, το elixir, θα μπορέσει να τον σώσει. Αυτό είναι το βασικό στοιχείο της αποστολής σου. Να βρεις τα τέσσερα συστατικά που χρειάζονται για το elixir και να κατορθώσεις να το κατασκευάσεις στο White Tower, κάτι αρκετά δύσκολο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του LANDS OF LORE το κάνουν να ξεχωρίζει. Αν και μοιάζουν στο στιλ με αυτά του Kyrandia, έχει γίνει πάρα πολύ καλή δουλειά σε πολλούς τομείς. Η εισαγωγή και ειδικά ο καλπασμός του αλόγου κατά την είσοδο στο κάστρο είναι εκπληκτική. Ενδιάμεσα, υπάρχουν πολλές animated σκηνές που δίνουν μια άλλη γοητεία στην περιπέτεια. Ειδικά οι σκηνές που "τυλίγουν" σε ένα θόλο τον πληγωμένο βασιλιά και ενώνουν τις μαγικές δυνάμεις είναι πολύ εντυπωσιακές. Προσωπικά, μου άρεσαν πάρα πολύ τα γραφικά των βάλτων, ενώ σημαντική προσπάθεια έχει γίνει στην απόδοση των διαφόρων χαρακτήρων (όχι των τεράτων), που παίζουν ρόλο στην περιπέτεια.



Το πλοίο που συνδέει τα δύο πρώτα δάση.

Ο ήχος του είναι πολύ καλός, ειδικά ως προς τα ηχητικά εφέ. Οπως λένε και οι σχετικές διαφημίσεις, ο ήχος των όπλων και του ατσαλιού ξεχωρίζει. Ο χειρισμός του είναι ό,τι πιο απλό έχετε δει ως τώρα, στο χώρο των RPGs. Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης καταλαμβάνει το παράθυρο των κυρίως γραφικών και της δράσης. Σε αυτό κάνεις απλά κλικ, όπου επιθυμείς, και αν είναι να γίνει κάτι θα γίνει. Στη δεξιά άκρη της οθόνης εμφανίζονται η πυξίδα, που σου δείχνει τη διεύθυνσή σου κάθε φορά, ο χάρτης με το τελειότερο automap σύστημα που έχετε δει ως τώρα, η λάμπα που θέλει όμως κάθε τόσο γέμισμα με λάδι - και εδώ επίσης φαίνεται πόσα χρήματα κουβαλάς. Στην αριστερή μεριά υπάρχει πάνω-πάνω το spellbook που δείχνει ποια spells ξέρεις και μπορείς να χρησιμοποιήσεις, τα arrows με τα οποία κινείσαι, ενώ κάτω αριστερά υπάρχουν αλλά δύο icons. Το ένα περιέχει τα SAVE, LOAD, GAME CONTROL (από το οποίο ρυθμίζεις και τη δυσκολία των τεράτων) και με το άλλο κοιμάσαι και αναπληρώνεις όλες σου τις δυνάμεις.

Στο LANDS OF LORE δεν χρησιμοποιείς καθόλου φαγητό. Κάτω από το κυρίως παράθυρο των γραφικών εμφανίζονται τα κείμενα - μηνύματα της περιπέτειας, ενώ ακριβώς από κάτω υπάρχουν τα 1-3 πορτρέτα των χαρακτήρων που έχεις κάθε φορά μαζί σου. Σε αυτά κάνοντας στο πρόσωπο σου αριστερό κλικ, εμφανίζεται το παράθυρο, όπου βλέπεις τα χαρακτηριστικά σου και επίσης κανονίζεις τον εξοπλισμό σου. Κάνοντας δεξιό κλικ ένα αντικείμενο που υπάρχει στο πρόσωπο σου το χρησιμοποιείς, αν αυτό είναι δυνατό φυσικά. Οι δύο κάθετες στήλες, μπλε και πράσινη, δείχνουν πόση ενέργεια casting έχεις και τη φυσική σου κατάσταση. Τέλος, στο icon χέρι - όπλο, κάνοντας κλικ πολεμάς, ενώ στο icon με το ιδεόγραμμα κάνοντας κλικ επιλέγεις την ένταση του spell, που θέλεις να χρησιμοποιήσεις. Η ένταση αυτή (1-4) εξαρτάται από το πόσο καλός μάγος είσαι.

Τέλος, στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν θέσεις για 48 αντικείμενα που είναι κοινά για ό-

Εταιρία
Westwood Studios
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
3-D, click and point, RPG
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέση



Ο Λευκός Πύργος. Εδώ θα φτιάξεις το elixir.

λους τους χαρακτήρες. Τα spellbooks, πυξίδα, χάρτης-automap και λάμπα δεν εμφανίζονται από την αρχή, αλλά μόνον αφού τα βρεις ή στα δώσουν.

Γενικά, ο χειρισμός του είναι τόσο απλός που δεν θα συναντήσετε κανένα πρόβλημα. Αυτό που είναι όμως εκπληκτικό είναι το automap σύστημα που χρησιμοποιεί. Οχι μόνο φαίνονται πολύ καλά όλες οι διαδρομές, αλλά χρησιμοποιώντας διαφορετικά χρώματα δείχνει τις σημαντικές τοποθεσίες του κάθε επιπέδου - χάρτη. Σημειώστε ότι για πρώτη φορά υπάρχει σε RPG τέτοιο επίπεδο - πόλη με δρόμους και σπίτια, όπως αυτό της Yvel City.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι πραγματικά μοναδική και σε συνδυασμό με τον απλό χειρισμό του γίνεται πολύ εθιστικό πρόγραμμα. Αμα το ξεκινήσεις δεν θέλεις να το αφήσεις. Αυτό που εντυπωσιάζει είναι η πολύ μελετημένη και έξυπνα κατανεμημένη δράση του. Οι γρίφοι του δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι και το πρόγραμμα, μέσω διάφορων συνομιλιών με άλλους χαρακτήρες, σου δείχνει τι πρέπει να κάνεις σε γενικές γραμμές. Αυτό, όμως, που είναι δύσκολο σε μερικά σημεία και θέλει πολύ προσοχή, είναι οι μονομαχίες με τα διάφορα τέρατα. Σας συνιστώ να βάλετε από το GAME CONTROLS το MONSTERS ARE WIMPY. Ειδικά τα φαντάσματα στο White Tower που περπατούν μέσα από τους τοίχους και σε περικυκλώνουν στο άψε σβήσε είναι εξαιρετικά δύσκολα και θα χρειαστεί να έχετε ανεβάσει κατά πολύ τα level σας. Εντυπωσιάζουν τα τέρατα με τον πλούτο τους - υπάρχουν και Αμαζόνες! - αλλά και οι κυρίως χαρακτήρες. Η Scotia είναι μεν η κακιά της υπόθεσης, αλλά μοιάζει τόσο πολύ στην προσωπικότητα του Malcolm. (Κακιά με χιούμορ.) Ο πολεμιστής Baccata έχει τέσσερα χέρια (!) και επομένως χρησιμοποιεί δύο όπλα και δύο ασπίδες!!



Ξεκινώντας πρέπει να πας στο South Forest, στο σπίτι του Roland για να πάρεις το Ruby of Truth. Φτάνοντας εκεί, τον βρίσκεις ετοιμοθάνατο και σου λέει ότι του το έκλεψαν. Γυρνώντας πίσω, ο βασιλιάς Richard έχει πληγωθεί άσχημα και πρέπει να πας στο Draracle's cave για να βρεις και να σου δώσει το φάρμακο - elixir που θα τον σώσει. Οταν τον βρεις, σου λέει ότι πρέπει να μαζέψεις τα τέσσερα συστατικά που χρειάζονται.

Γυρνώντας πίσω, το παλάτι έχει κουρσευτεί και όλοι έχουν εξαφανιστεί. Φεύγεις μέσω της λίμνης Drake για το Opinwood. Εδώ

Εδώ εμφανίζονται τα μηνύματα

Το παράθυρο των κυρίως γραφικών και της δράσης

Το spellbook. Εδώ καταγράφεις κάθε καινούριο spell που βρίσκεις, αφού το κάνεις δεξί κλικ στο πρόσωπό σου

Spark
Heal
Freeze
Lightning
Fireball

It looks like several thousand Orcs over there!

Η πυξίδα

Οι χάρτες με το automap σύστημα

Η λάμπα. Ανάβει όταν βρίσκεσαι σε σκοτεινό δωμάτιο και κάθε τόσο θα πρέπει να την γεμίζεις με λάδι

8502

Ο αριθμός δείχνει τα χρήματα που κουβαλάς

Η πυξίδα κίνησης

24: 273(R8):3

Το Inventory. Χωρά 48 αντικείμενα!

Εδώ είναι το control panel με τα: LOAD/ SAVE/ DELETE/ GAME CONTROLS/ EXIT

Μ' αυτό κοιμάσαι και έτσι αναπληρώνεις τις δυνάμεις σου. Αν σου επιτεθούν, φυσικά ο ύπνος διακόπτεται

ο ζητιάνος, αφού τον ελεήσεις, θα σου πει το πρώτο συστατικό. Μπες στους βάλτους, ένα εκπληκτικά όμορφο και έξυπνα σχεδιασμένο επίπεδο. Από εδώ πέρασαν τα Orcs, αλλά τα σκότωσαν. Ετσι, εδώ θα βρεις το Ruby of Truth και ένα συστατικό, το swamp gas. Από το Opinwood θα μαζέψεις μέλι από μελίσσια, ένα άλλο συστατικό. Εχοντας πια το Ruby of Truth θα μπορέσεις να βρεις την Dawn, η οποία θα σου πει τι να κάνεις.

Στα ορυχεία πρέπει να φτάσεις στο τελευταίο επίπεδο. Θα χρειαστεί να φτιάξεις τη μηχανή βρίσκοντας ένα gear. Εδώ θα βρεις άλλο ένα συστατικό, το bloodstone, από τα τέρατα-πέτρες, καθώς και τον Paulson που θα μπει στην ομάδα σου. Στο Upper Opinwood θα σπάσεις τη Scotia's barrier με το Vaelens Cube. Στην Yvel City η Sadie θα σου δώσει το τέταρτο συστατικό, αφού όμως πρώτα δεις τον Geron στο Council. Το elixir θα το φτιάξεις στο White Tower, στον ναό του, εδώ όμως τα πράγματα είναι εξαιρετικά πολύπλοκα και δύσκολα. (Πρωτομπαίνοντας στην εσοχή-niche, βάλε ένα amber ring.) Προσοχή πάντως! Στους βάλτους χρησιμοποιείστε το Freeze spell, για να περνάτε τα gas-swamp pits.

Το LANDS OF LORE είναι από κάθε άποψη εξαιρετικό. Θα αρέσει σε όλους και σίγουρα δημιουργεί νέα στάνταρ σε αυτό το είδος των RPGs. Θα τα ξαναπούμε όμως όταν κυκλοφορήσει το πρόγραμμα κανονικά.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, διάλεξε κατά τη γνώμη μου τον Conrad, που φαίνεται ο πιο ισχυρός χαρακτήρας (έχει την καλύτερη αναλογία στα 3 χαρακτηριστικά). Σου ζητάνε να παρουσιαστείς αμέσως στο Throne room, όπου σε ζητάει ο βασιλιάς Richard. Πήγαινε μια φορά ίσια μπροστά, άνοιξε την πόρτα, δύο φορές ίσια μπροστά, μια αριστερά, δύο ίσια, άνοιξε την πόρτα, δύο ίσια, μια δεξιά, δύο ίσια, στρίψε δεξιά και προχώρα στους φρουρούς. Μετά, προχώρα ευθεία στο δωμάτιο του θρόνου. Ο βασιλιάς σου ζητά να του φέρεις το Ruby of Truth από την κατοικία του Roland στο Southland και σου δίνει το κλειδί της βιβλιοθήκης του. Στρίψε δύο φορές δεξιά (δηλαδή κοιτάς αντίθετα) και πή-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το LANDS OF LORE είναι από κάθε άποψη εξαιρετικό. Θα αρέσει σε όλους και σίγουρα δημιουργεί νέα στάνταρ σε αυτό το είδος των RPGs.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΔΡΑΣΗ	90

92%

Κάνοντας αριστερό κλικ πάνω στο πρόσωπο ενός ήρωα, εμφανίζεται το παράθυρο με το ρουχισμό και τα χαρακτηριστικά του.

ROLE PLAYING GAME

REVIEW



Ενεργοποιώντας το lighting spell.



Ενεργοποιώντας το fireball spell.

γαινε τρεις φορές ίσια, στρίψε αριστερά, δύο ίσια, στρίψε δεξιά, μια ίσια, άνοιξε την πόρτα, δύο ίσια, στρίψε αριστερά, μια ίσια και κάνε κλικ το κλειδί από το inventory σου στην κλειδαριά. Στρίψε δεξιά και η πόρτα έχει ανοίξει. Πήγαινε δύο ίσια, στρίψε αριστερά, μια ίσια, στρίψε αριστερά και κάνε κλικ στο βιβλίο μπροστά σου. Είναι ο μαγικός χάρτης, με το automap σύστημα. Από εδώ και πέρα, όποια μέρη περνάς θα καταγράφονται αυτόματα σε αυτό το χάρτη.

Γύρνα όλο το κάστρο χωρίς να βγεις από αυτό, ώστε να καταγράψεις όλες τις τοποθεσίες στο χάρτη (Fountain, Geron's office, Victor's arms, Nathaniel's herbs). Πήγαινε στο Geron's office και πάρε το Writ of Passage. Επισκέψου τον Victor και τον Nathaniel, αλλά μην αγοράσεις τίποτα, απλά κάνε κλικ σε ό,τι πουλάνε για να δεις τις τιμές. Βγες από το παλάτι στο δάσος (Northland Forest). Τριγύρισε το δάσος μέχρι να βρεις όλες τις τοποθεσίες (Gladstore Keep, Marina, Draracle's cave, Lake Dread, Thug's Hideout). Στο δάσος θα συναντήσεις τη Scorpia. Επίσης, θα μαζέψεις ένα rock, δύο dagger και τρία swarm (αυτά, αν τα κάνεις δεξί κλικ στο πρόσωπο σου, λειτουργούν ως ένα spell που απελευθερώνει μάγισσες, κάτι πολύ χρήσιμο και γι' αυτό κράτησέ το για αργότερα). Θα συναντήσεις ένα ληστή, που θα σου ζητήσει τα λεφτά σου. Φυσικά κάνε FIGHT και αμέσως μετά SAVE. Παίξε (κάνοντας αν χρειαστεί RESTORE) μέχρι να τον νικήσεις. Στο Thug's Hideout κάνε LEAVE, μετά οπωσδήποτε SAVE και ξαναγύρνα σε αυτό. Κάνε ATTACK (με το SNEAK άλλες φορές περνάς απαρατήρητος άλλες όχι και να περάσεις όμως απαρατήρητος οι ληστές θα σου επιτεθούν αργότερα μέσα στη σπηλιά τους). Πέτα τους τα μαχαίρια και πολέμα. (Οταν πετάς ένα μαχαίρι και πέφτει κάτω, πάρε το και ξαναπέτα το.) Παίξε (εν ανάγκη κάνε RESTORE) μέχρι να τους νικήσεις. Μπες ευθεία μέσα στη σπηλιά τους. Πήγαινε μια ίσια, στρίψε δεξιά, μια ίσια, πάρε την πέτρα, μια ίσια, στρίψε αριστερά, μια ίσια, στρίψε δεξιά, κάνε κλικ στο διακόπτη και ανοίγεις ένα πέρασμα, μια αριστερά, δύο ίσια. (Εδώ μπροστά σου υπάρχει η λάμπα, αλλά για λόγους οικονομίας καλύτερα να την πάρεις στο γυρισμό.)

Στρίψε δεξιά, μια ίσια, πάρε το torn shirt και το dagger, μια ίσια, μια αριστερά, μια ίσια. Εδώ, στο plate άσε δύο rocks. Προχώρα δύο ίσια και πάρε από το άλλο plate το rock που βρίσκεις. Ετσι, το πέρασμα πίσω σου και αριστερά θα έχει ανοίξει. Στρίψε δεξιά, μια ίσια, στρίψε αριστερά, δύο ίσια. (Εδώ μερικές φορές βρίσκεις ένα σακούλι με δύο νομίσματα. Κάνε κλικ σ' αυτό για να τα πάρεις.) Στρίψε αριστερά, δύο ίσια (άλλες φορές βρίσκεις εδώ ένα σακούλι), μια αριστερά, μια ίσια. Εδώ πάντα θα υπάρχει ένα σακούλι. Κάνε κλικ σε αυτό και παίρνει τα νομίσματα. Γύρνα δύο φορές δεξιά και πήγαινε μια ίσια, μια αριστερά, δύο ίσια, στρίψε δεξιά, τρεις ίσια..

Στον τοίχο κάνε κλικ στο μικρό διακόπτη-πέτρα που ξεχωρίζει. Μια εσοχή ανοίγει στ' αριστερά σου. Γύρνα και πάρε από αυτήν το thug's key. Γύρνα δύο φορές δεξιά και πήγαινε τρεις ίσια, στρίψε αριστερά, δύο ίσια και κλείνει ένας τοίχος. Γύρνα αριστερά και πάτα το διακόπτη στον τοίχο. Γύρνα δύο φορές αριστερά και πάτα το διακόπτη στον τοίχο. Γύρνα μια φορά αριστερά και πάτα το διακόπτη στον τοίχο, που τώρα πια φεύγει. Προχώρα ίσια στο σεντούκι. Ξεκλείδωσε το με το κλειδί. Πάρε τα: Lockpics, Bezel cup (κάνει restore όλη σου τη δύναμη μια-τέσσερις φορές ανάλογα τη δύναμη-κύκλο, που εμφανίζει όταν το κάνεις δεξί-κλικ στο πρόσωπο σου), salve και δέκα νομίσματα. Με τη βοήθεια του χάρτη γύρνα προς τα πίσω. ΜΗΝ ΞΕΧΑΣΕΙΣ ΤΗ ΛΑΜΠΑ.

Βγαίνοντας από τη σπηλιά, πήγαινε στο Marina. Μπες δώσε το Writ of Passage. Περνάς απέναντι στο Southland Forest. Κάνε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE. Ψάξε να βρεις στα αριστερά το πανδοχείο Grey EAGLE... ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


80286 ή ανώτερο (φυσικά!)


Τουλάχιστον 596 K της βασικής μνήμης για να τρέξει.


Οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 17 MB.


Υποστηρίζει γραφικά VGA 320x200


Η προέκδοση που είδαμε ήτανε σε 8 δισκέτες των 1,44.

THE LOST VIKINGS

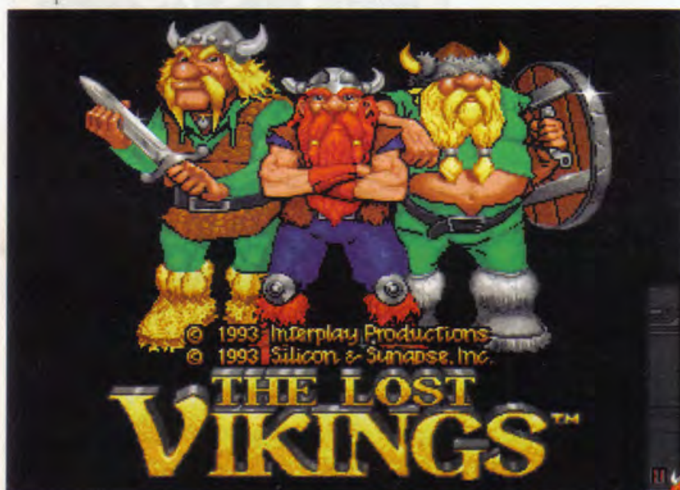
CPU:	286
RAM:	640K
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SOUNDBLASTER
HD:	1.5 MBYTE
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ομορφα γραφικά, animation, καθώς και διάχυτο χιούμορ σε ένα από τα πιο συμπαθητικά platform της χρονιάς.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	78
GAMEPLAY	87
ΑΝΤΟΧΗ	84

86%



Οι Vikings ήταν μία φυλή που ζούσε στα βόρεια της Ευρώπης πριν από αρκετές εκατοντάδες χρόνια. Ηταν ξακουστοί για τη μεγάλη τους ανδρεία και πολλές φορές έπρατταν ονομαστά κατορθώματα. Το Lost Vikings, λοιπόν, μας καλεί να παρακολουθήσουμε τη ζωή τριών τυπικών Vikings. Η ζωή στο χωριό τους κυλάει ήσυχα και η μόνη τους ασχολία είναι η εξασφάλιση του καθημερινού φαγητού με το κυνήγι.

Ομως, ένα βράδυ τους τρεις άνδρες θα απαγάγει ένα διαστημόπλοιο!!! Χωρίς να καταλάβουμε το πώς και το γιατί, θα αναλάβουμε να οδηγήσουμε τους τρεις άνδρες έξω από το διαστημόπλοιο και πίσω στο χωριό τους. Στην πορεία θα ανακαλύψουμε ότι το διαστημόπλοιο κυβερνάται από κάποιον παράφρονα του μέλλοντος, ο οποίος ταξιδεύει στο χώρο και το χρόνο και συλλέγει αντιπροσωπευτικά δείγματα ζωντανών οργανισμών για την προσωπική του συλλογή. Οι τρεις οξύθυμοι Vikings σίγουρα δεν θα κάτσουν με σταυρωμένα τα χέρια, αν και βρίσκονται σε εντελώς ξένο γι' αυτούς περιβάλλον.

Οι δυνάμεις του καθενός είναι πολύ ισχυρές και όταν συνδυαστούν δίνουν άριστα ομαδικά αποτελέσματα, ενάντια στα ρομπότ με τα λέιζερ. Ο Eric με το κόκκινο μούσι είναι ο γρήγορος της παρέας. Μπορεί να πηδάει με μεγάλα άλματα, ενώ με το κεφάλι του γκρεμίζει τοίχους. Τον Eric βοηθάει πολλές φορές στα άλματα ο Olaf με την ασπίδα του. Αν και είναι ο πιο βαρύς της παρέας, η ασπίδα του είναι άτρωτη (ακόμα και από λέιζερ), ενώ άμα τοποθετηθεί στο κεφάλι γίνεται και αλεξίπτωτο. Ο Baleog είναι ατρόμητος πολεμιστής, καθώς χρησιμοποιεί εξίσου καλά το σπαθί και το τόξο του και είναι ο μόνος που μπορεί να σκοτώνει τους αντιπάλους. Ολοι μαζί συνιστούν μία πανίσχυρη ομάδα. Εσείς μπορείτε να χειρίζεστε έναν ανά πάσα στιγμή προσπαθώντας πάντα να βοηθάει την ομάδα, ώστε και οι τρεις μαζί να φτάσουν στην έξοδο της κάθε πίστας.



Ετσι, το παιχνίδι ξεφεύγει από τον όρο του arcade, καθώς θα χρειαστείτε και μία στρατηγική ανάπτυξης για να έχετε επιτυχία. Αντίπαλοί σας είναι συνήθως προγραμματισμένα ρομπότ και άσχημα τέρατα. Προχωρώντας στο παιχνίδι μαθαίνετε συνεχώς νέες τεχνικές που θα σας βοηθήσουν, ενώ μερικά πλάσματα που είναι στην ίδια μοίρα με σας σάς δίνουν χρήσιμες συμβουλές. Κάθε Viking έχει το προσωπικό του inventory, δύναμη και φυσικά ιδιότητες. Τα graphics και ο ήχος του παιχνιδιού σίγουρα δεν διεκδικούν δάφνες, αλλά το animation είναι πολύ καλό. Προσέξτε ιδιαίτερα τις γκριμάτσες που κάνει ο κάθε άντρας, όταν δεν τον χρησιμοποιείτε, τα αστράκια μετά τις κεφαλιές του Eric και πολλά άλλα. Μετά από κάθε πίστα παίρνετε ένα password, ώστε να συνεχίσετε από εκεί. Το παιχνίδι μού κέντρισε πολύ το ενδιαφέρον, όχι τόσο για το arcade μέρος όσο για το πλάνο και την ομαδική δουλειά που ήθελε η κάθε πίστα για να τελειώσει. Γενικά, ένα arcade με δόσεις από lemmings.

Αργύρης Γιαγιάς

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

CPU:	286
RAM:	640K
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SOUNDBLASTER
HD:	2 MBYTE
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1-4

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα συμβατικό Golf, με περιορισμένο ρεαλισμό, το οποίο όμως δεν μπορεί να συγκριθεί με τη ναυαρχίδα του χώρου, το Links 386.

ΓΡΑΦΙΚΑ	73
ΗΧΟΣ	77
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	78

74%





Είναι γεγονός ότι το golf δεν είναι ιδιαίτερα αναπτυγμένο ως άθλημα στην Ελλάδα. Ωστόσο, στο εξωτερικό είναι πολύ διαδεδομένο και διοργανώνονται πολύ μεγάλα τουρνουά με έπαθλα εκατομμυρίων. Ετσι, όπως είναι φυσικό, οι εταιρίες software έχουν κυκλοφορήσει πολλά games, τα οποία αναπαριστούν το "ευγενές άθλημα" και μας δίνουν την ευκαιρία να το γνωρίσουμε και στη χώρα μας μέσα από τις οθόνες των υπολογιστών μας. Η τελευταία πρόταση της Ocean λέγεται INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP και σπονσοράρεται από την Pringle Σκοτίας (πρόκειται για εταιρία ρούχων, με ειδίκευση στα ρούχα του golf και θεωρείται παγκόσμια πρώτη στο είδος). Ξεκινώντας το παιχνίδι υπάρχει μία εισαγωγή (όχι κάτι το ιδιαίτερο) και εμφανίζεται το κεντρικό μενού. Υπάρχουν οι τυπικές επιλογές Disk menu, play game, continue game, demo και exit, όλες με τη μορφή icons. Οπως καταλαβαίνετε, στην αρχή η μόνη μας επιλογή είναι η play. Από εδώ θα διαλέξουμε τον αριθμό των παικτών που θα συμμετάσχουν στο παιχνίδι (1-4), το επίπεδο δυσκολίας του καθενός, το course, στο οποίο θα γίνει ο αγώνας (3 διαφορετικά) και άλλα. Επίσης, πρέπει να διαλέξουμε και το είδος παιχνιδιού που θα παίξουμε. Υπάρχουν το stokeplay με την κλασική βαθμολόγηση, το matchplay, όπου συναγωνίζονται δύο παίκτες σε μία τρύπα, το skins, όπου παίζετε στοίχημα κάποιο χρηματικό ποσό, και τα foursome και fourball, τα οποία είναι πιο ομαδικά και χρειάζεστε απαραίτητα συμπαίκτη. Τελειώνοντας με τις επιλογές, είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε το παιχνίδι. Η οθόνη, στην οποία διεξάγεται το παιχνίδι, καλύπτεται στο μεγαλύτερο μέρος της από το παράθυρο του εξωτερικού view. Γύρω από αυτό υπάρχουν, πάντα με μορφή icons, όλες οι λειτουργίες που χρειαζόμαστε.

Το flag indicator, πάνω αριστερά, μας δείχνει μέσα στην οθόνη τη θέση περίπου της τρύπας στον ορίζοντα. Το information menu μάς δείχνει την απόσταση από την τρύπα. Αυτό, όπως και τα camera menu και club menu, χρησιμοποιούν τη μέθοδο pull-in/out. Ετσι, όταν είναι ανοικτά, μάς περιορίζουν αρκετά το οπτικό πεδίο. Το camera view είναι και το πιο ενδιαφέρον, καθώς έχει τις επιλογές: golfer eye view, στην οποία παρακολουθούμε την μπάλα, όπως ακριβώς και ο παίκτης του golf, track ball view, όπου μία κάμερα πάνω στην μπάλα ακολουθεί συνεχώς την πορεία της. Τέλος, στα Spectator και TV view έχουμε σταθερές κάμερες, ενώ και τα δύο είναι σχεδόν παρόμοια. Το μενού των maps, εκτός από δύο χάρτες του γηπέδου, περιλαμβάνει hole και shot previews. Τέλος, υπάρχει replay, ενώ η option mulligan δουλεύει μόνον όταν είμαστε σε practice mode. Ο χειρισμός, αν και στην αρχή φαίνεται παρόμοιος με άλλων αντίστοιχων προγραμμάτων, ωστόσο είναι αρκετά διαφορετικός. Και αυτό γιατί στις μακρινές μπαλιές η δύναμη δεν ορίζεται με κάποιο γνωστό control, πρέπει όμως να διαλέξουμε ένα από τα 4 icons, όπου υπάρχουν οι διαβαθμίσεις από 1/4 έως 4/4. Αντίθετα, ο τυπικός τρόπος ορισμού δύναμης υπάρχει στις putting μπαλιές. Επίσης, τα φάλτσα δεν ορίζονται μόνο ως δεξιά-αριστερά αλλά και πάνω-κάτω και συγκεκριμένα πάνω στην μπάλα, θυμίζοντας παιχνίδι μπιλιάρδου. Τα graphics σίγουρα δεν μπορούν να συναγωνιστούν το best του χώρου, Links 386, ωστόσο είναι αρκετά συμπαθητικά. Αυτό που ξεχωρίζει είναι η κίνηση και το scrolling του παιχνιδιού, αλλά είναι ίσως τα μόνα θετικά. Γενικά, η πρόταση της Ocean δεν πείθει, κυρίως γιατί έχει να αντιμετωπίσει ένα Links 386 pro, που έχει θέσει τα δικά του στάνταρ στο χώρο.

Αργύρης Γιαγιάς

THE TINIES

CPU: 286
RAM: 640 Kbytes
Display: VGA
Sound: Adlib - SoundBlaster
HD: 2 Mbytes
Players: 1

Οι Tinies εισβάλλουν στη Γη. Πρόκειται για μικροσκοπικά μαλλιαρά πλασματάκια από τον πλανήτη Shlumph. Αν και χαριτωμένα, το πολιτιστικό τους επίπεδο τούς επιβάλλει να προκαλούν μόνο σκανδαλιές. Τώρα, ένα group από τα πιο τρελά Tinies αποφάσισε να κάνει ένα ταξίδι στη Γη. Αν δεν τα σταματήσετε, είναι ικανά να μας αναποδογυρίσουν τον πλανήτη. Εχεις εκλεγεί από το βασιλιά των Tinies να τους βρεις και να τους τοποθετήσεις και πάλι στις χρωματιστές βάσεις του ύπνου. Αυτό είναι και το μόνο μέρος, στο οποίο κρεμούν και επιτέλους σωπαίνουν. Η αποστολή σας, όμως, δεν είναι καθόλου εύκολη. Το Tinies είναι ακόμα ένα mind παιχνίδι, που θα μπορούσαμε να το κατατάξουμε και αυτό στα lemmings-clone παιχνίδια, αν και έχει δικό του στιλ. Αν και υπάρχουν, λοιπόν, στην αγορά πολλά παρόμοια παιχνίδια, το Tinies μπορεί να διεκδικήσει μια καλή θέση μέσα σε αυτή.





Κάθε πίστα του παιχνιδιού τη βλέπουμε από πάνω και μπορούμε να κατευθύνουμε ένα tinie κάθε φορά. Για να ολοκληρωθεί η κάθε πίστα, πρέπει να τοποθετηθεί το κάθε tinie στη βάση του με το αντίστοιχο χρώμα. Αυτό, αν και φαίνεται εύκολο, στην πορεία γίνεται πολύ δύσκολο. Και τούτο οφείλεται στο ότι το κάθε tinie δεν μπορεί να στρίψει, ενώ κινείται προς μια κατεύθυνση, παρά μόνο αφού βρει κάποιο εμπόδιο και ακινητοποιηθεί. Ετσι, θα πρέπει να σχεδιάζουμε κάποια ειδική διαδρομή για το καθένα, ενώ πολλές φορές αλληλοβοηθούν το ένα το άλλο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα πρωτότυπο platform - puzzle game, με πολύ χιούμορ, ανάλογη μουσική και συμπαθητικά γραφικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	83

84%

Αν και το παιχνίδι είναι πολύ εθιστικό, ίσως μερικοί το απορρίψουν. Ο λόγος ίσως είναι ότι ορισμένες στιγμές τα tinies αρχίζουν να μας κοροϊδεύουν με χειρονομίες, γκριμάτσες και διάφορα άλλα και προκαλούν στον παίκτη το αίσθημα της γελοιοποίησης, ο οποίος μπορεί και να τα αφήσει στη μοίρα τους. Ωστόσο, για την πλειοψηφία, αυτό το χιουμοριστικό γεγονός είναι και το θετικό του παιχνιδιού. Τα graphics είναι αρκετά καλά γι' αυτό το είδος του παιχνιδιού και κυρίως με αρκετά ωραία χρώματα. Ο ήχος είναι καλός αλλά κυρίως διασκεδαστικός, καθώς οι γκριμάτσες και τα ατυχήματα των tinies συνοδεύονται με τα ανάλογα εφέ. Ενα παιχνίδι που θα σας εκνευρίσει και θα σας απογοητεύσει, αλλά στο τέλος θα σας διασκεδάσει.

Αργύρης Γιαγιάς

COOL WORLD

CPU: 286
RAM: 640 Kbytes
Display: VGA
Sound: Adlib - SoundBlaster
HD: 2 Mbytes
Players: 1

Η λέξη "cool" χρησιμοποιείται από πολλούς τελευταία. Ετσι, ο Cool World, που μερικοί ίσως είδατε στο σινεμά τη χρονιά που πέρασε, έγινε τώρα και computer game και πέρασε και στις οθόνες των ηλεκτρονικών σας υπολογιστών. Είστε ο Jack Deebs, ο μόνος άνθρωπος στον κόσμο των cartoons. Τον τελευταίο καιρό, πολλά cartoon έχουν επαναστατήσει και θέλουν να περάσουν στον πραγματικό κόσμο. Ομως, αυτό δεν πρέπει να γίνει, γιατί θα διαταραχτεί η ισορροπία του σύμπαντος!!! Εσείς, λοιπόν, πρέπει να διορθώσετε την κατάσταση που πάει να δημιουργηθεί.

Το παιχνίδι είναι arcade-platform. Μάλιστα, διαθέτει πάρα πολύ καλό

scrolling και animation, αποδεικνύοντας ότι και στο PC μπορούν να φτιαχτούν arcade παιχνίδια εφάμιλλα των amiga-atari ή και των παιχνιδομηχανών. Το Cool World είναι ένα άριστο δείγμα των δυνατοτήτων του PC και σε αυτόν τον τομέα: ταχύτατο scrolling προς όλες τις κατευθύνσεις, ακόμα και με πολλά sprites ταυτόχρονα στην οθόνη. Και αν νομίζετε ότι αυτό έχει γίνει σε βάρος των graphics και των χρωμάτων, κάνετε λάθος. Το παιχνίδι διαθέτει πάρα πολλά χρώματα, αλλά πιστεύω ότι δεν έχει την καλύτερη δυνατή επιλογή.



Ο Jack Deebs κινείται, λοιπόν, στον κόσμο του cool world. Ομως, ουσιαστικά το παιχνίδι αποτελείται από 16 ανεξάρτητα arcade-platform παιχνίδια. Το σενάριο του καθενός από αυτά είναι το ίδιο. Πρέπει να μεταπηδάμε συνεχώς από τον κόσμο των cartoons στον πραγματικό κόσμο, για να διώχνουμε τα cartoons από τον πραγματικό κόσμο, ενώ ταυτόχρονα να επιστρέφουμε αντικείμενα του πραγματικού κόσμου πίσω, τα οποία τα φέρνουν από εκεί cartoons.

Υπάρχουν δείκτες για τα αντικείμενα και τα cartoons και αν κάποιος από αυτούς τους δείκτες πάει στο maximum, απειλείται μία "ζωή" μας. Ο δείκτης danger είναι μία συνισταμένη των προηγούμενων δύο και είναι προειδοποιητικός. Το παιχνίδι, εάν και στην αρχή σού κεντρίζει το ενδιαφέρον, στη συνέχεια το συνεχές μέσα-έξω στους κόσμους κουράζει, ενώ κάποιοι εύκολοι "θάνατοι" αρχίζουν να εκνευρίζουν.

Παρ' όλα αυτά, είναι αρκετά συμπαθητικό για το είδος του και ενδείκνυται ως ένα μικρό ευχάριστο διάλειμμα, αλλά τίποτα παραπάνω από αυτό.

Αργύρης Γιαγιάς

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Φοβερή επίδειξη σε animation και γραφικά, αλλά φτωχή πλοκή και gameplay.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	67
GAMEPLAY	79
ΑΝΤΟΧΗ	73

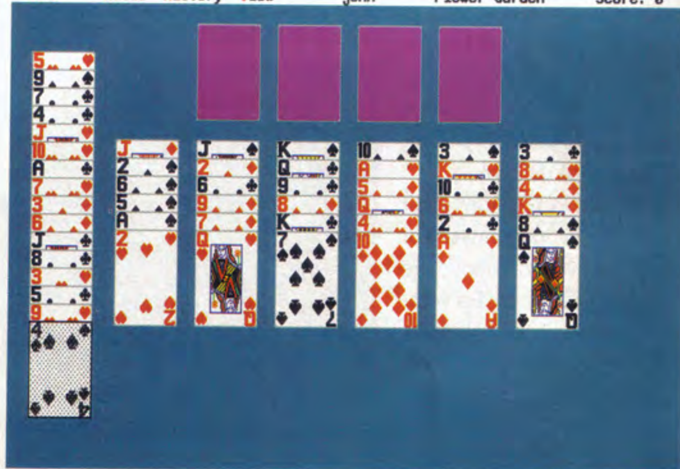
73%

SOLITAIRE'S JOURNEY

CPU: 80286
RAM: 640 Kbytes
Display: VGA
Sound: Adlib - SoundBlaster
HD: 2 Mbytes
Players: 1-51

Το Solitaire's Journey είναι το απόλυτο παιχνίδι των μοναχικών users. Η φιλοσοφία του δεν εκπλήσσει - πρόκειται για ένα ακόμα παιχνίδι πασιέντσας. Μέχρι τώρα, όμως, είχαμε συνηθίσει σε προγράμματα που προσέφεραν στο χρήστη έναν μόνο τύπο πασιέντσας, την οποία ο κατασκευαστής του θεωρούσε ενδιαφέρουσα. Εδώ όμως τα πράγματα είναι διαφορετικά.

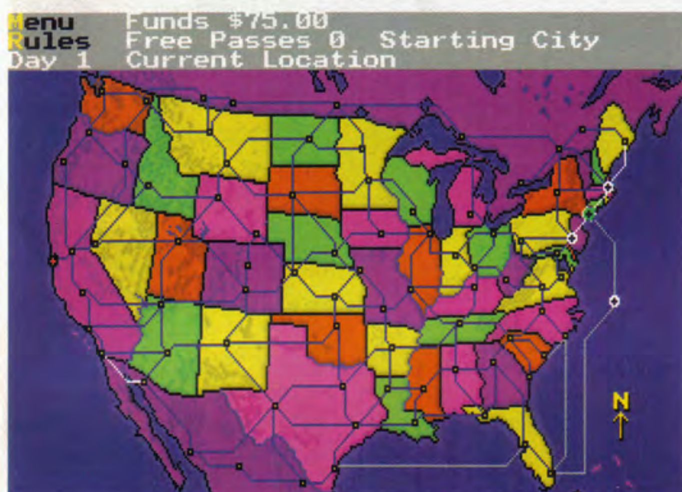
Το Solitaire's Journey προσφέρει, ούτε λίγο ούτε πολύ, 105 (!) είδη πασιέντσας!!! Περιττό να πούμε, βέβαια, ότι χρειάζεστε νύχτες ολόκληρες μόνο και μόνο για να εξοικειωθείτε με καθεμία από αυτές. Οπως καταλαβαίνετε, είναι αδύνατο να τις περιγράψουμε όλες. Πολλές πασιέντσες παρουσιάζουν ομοιότητες μεταξύ τους, αλλά καμία δεν είναι ίδια με την άλλη. Η αντοχή στο χρόνο του Solitaire's Journey είναι κάτι το ανεπανάληπτο!



Το βασικό menu του παιχνιδιού σάς επιτρέπει να επιλέξετε κάποια πασιέντσα για να ασχοληθείτε μερικές ωρίτσες, να αλλάξετε τον τύπο της μουσικής που θα ακούγεται όσο εσείς θα παίζετε, καθώς επίσης και να λάβετε μέρος σε κάποιο Journey, Quest ή Tournament. Σε ένα Journey, ξεκινάτε από μια πόλη, την οποία επιλέγετε από το χάρτη που εμφανίζεται στην οθόνη, και σκοπός σας είναι να καταλήξετε σε μια άλλη προκαθορισμένη πόλη, αφού έχετε συγκεντρώσει όσα περισσότερα χρήματα και πόντους μπορείτε. Τα χρήματα μπορείτε να τα κερδίσετε και χωρίς να σας "βγει" η πασιέντσα. Ωστόσο, για να πάρετε πόντους (που μεταφράζονται σε free pass για να ταξιδεύετε τζάμπα από πόλη σε πόλη), θα πρέπει να ολοκληρώσετε την πασιέντσα. Κάθε πόλη όπου πηγαίνετε έχει τρεις διαφορετικές πασιέντσες, από τις οποίες μπορείτε να διαλέξετε τη μία.

PC GAMES REVIEW

Το Quest είναι μια άλλη ιστορία. Στην οθόνη σας παρουσιάζεται η κάτοψη ενός σπιτιού, το οποίο θα πρέπει να εξερευνήσετε ολόκληρο. Για να περάσετε όμως από το ένα δωμάτιο στο άλλο, θα πρέπει να λύσετε μία από τις τρεις διαθέσιμες πασιέντσες που υπάρχουν γι' αυτό. Για να προχωρήσετε από δωμάτιο σε δωμάτιο, δεν χρειάζεται να "βγάλετε" την πασιέντσα. Αρκεί να συγκεντρώσετε τους πόντους που απαιτούνται. Ωστόσο, υπάρχουν ορισμένα δωμάτια που κρύβουν απαραίτητα αντικείμενα για τη συνέχεια της περιπλάνησής σας (όπως π.χ. κάποιο κλειδί). Για να πάρετε τα αντικείμενα αυτά, θα πρέπει να εξαντλήσετε την πασιέντσα μέχρι τέλους.



Τέλος, κάθε Tournament περιλαμβάνει μια σειρά από πασιέντσες, στις οποίες, ανάλογα με την επίδοσή σας, συγκεντρώνετε ορισμένους βαθμούς, οι οποίοι αποτελούν και το σκορ του Tournament. Από αυτή την επιλογή σχηματίζεται και ο πίνακας των high scores για κάθε Tournament.

Σε κάθε πασιέντσα που περιλαμβάνεται στο παιχνίδι, υπάρχει ένα menu από το οποίο μπορείτε να δείτε τον τρόπο με τον οποίο παίζεται η συγκεκριμένη πασιέντσα, συνοπτικά ή περιληπτικά, καθώς και να καθορίσετε διάφορες παραμέτρους του συστήματος. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά σε ανάλυση VGA 640x480, ενώ ο χειρισμός του είναι ζήτημα λεπτών να τον συνηθίσετε. Ενα πραγματικό "must" για όλους τους λάτρεις του είδους - και μη.

Γιάννης Πατρίκος

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το ιδανικό παιχνίδι για τους μοναχικούς τύπους. 105 πασιέντσες δεν είναι και λίγες! Η απόλυτη αντοχή στο χρόνο!

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	100

90%



Είναι γεγονός ότι μέσα στο καλοκαίρι που μας πέρασε, παρ' ότι δεν υπήρχε μεγάλη κίνηση στην αγορά των computer games, κυκλοφόρησαν δύο πολύ αξιόλογα προγράμματα στην κατηγορία των flight simulators. Το πιο πρόσφατο από αυτά, το Tornado, το παρουσιάζουμε σε αναλυτικό review, στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Το άλλο είναι το strike commander, που κυκλοφόρησε στις αρχές του καλοκαιριού.

Πρόκειται για το πιο πολυσυζητημένο παιχνίδι, όχι μόνο της χρονιάς αλλά και αυτής που πέρασε, μιας και αναμενόταν εδώ και πολύ καιρό. Οπως μάλιστα υποστηρίζει η ίδια η Origin, χρειάστηκαν περίπου τρία χρόνια για να ολοκληρωθεί, γι' αυτό και αναβαλλόταν συνεχώς η επίσημη παρουσίασή του. Ετσι, όλοι οι οπαδοί του είδους περίμεναν με αγωνία να δουν το "κάτι άλλο" στο χώρο. Πολλοί ικανοποιήθηκαν με αυτό που είδαν και άλλοι όχι.

Το παιχνίδι διαθέτει άριστα γραφικά εδάφους, καθώς δεν χρησιμοποιεί τα κλασικά πολυγωνικά κτίρια, αλλά μία νέα τεχνική για πολύ πιο ρεαλιστικά graphics, καθώς και ένα ωραίο σενάριο αρκετά πρωτότυπο και κινηματογραφικό. Από την άλλη, όμως, δεν έχει σχεδόν καθόλου interface προετοιμασίας της πτήσης, ενώ πολλές στιγμές, κατά τη διάρκεια της πτήσης και μη, το παιχνίδι γίνεται πολύ αργό ακόμα και σε 486. Σίγουρα, λοιπόν, ένα τέτοιο παιχνίδι δεν ήταν δυνατό να μην μας απασχολήσει, γι' αυτό και θα προσπαθήσουμε να δώσουμε μερικές χρήσιμες συμβουλές για το πώς θα μπορέσετε να επιβιώσετε στο δύσκολο κύκλωμα των μισθοφόρων πιλότων.

Στα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια, μία καλή τεχνική είναι να πυροβολείς οτιδήποτε κινείται και πραγματικά στο strike commander είναι μία τεχνική που αποδίδει αρκετά καλά και μάλλον γι' αυτό πολλοί δεν δίστασαν να χαρακτηρίσουν το παιχνίδι ως shoot'em up.

Ωστόσο, πολλές αποστολές θα ολοκληρωθούν ευκολότερα και ταχύτερα αν απλώς έχουμε κάνει ένα μικρό σχεδιασμό. Ενας καλός πιλότος θα πρέπει να ξέρει τι λειτουργεί θετικά και τι όχι σε μία αερομαχία. Ξέροντας τις δυνατότητες του αεροπλάνου, αλλά κυρίως των όπλων, θα γλιτώσετε κόπο, χρόνο και περισσότερα από ένα όπλα δεν σημαίνει ότι παρέχουν και καλύτερη αποτελεσματικότητα. Παραδείγματος χάρη, η βόμβα ΜΚ-82 είναι φθηνή, εύκολη στη σκόπευση με το σύστημα CCIP και αρκετά αποτε-







ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΟΠΛΙΣΜΟΥ / ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ



AIM-9J
Βεληνεκές = 6 Ναυτικά μίλια
Αποτελεσματικότητα = Μέτρια
Κόστος = 30.000 δολάρια

AIM-120 AMRAAM
Βεληνεκές = 40 Ναυτικά μίλια
Αποτελεσματικότητα = Μέτρια
Κόστος = 200.000 δολάρια

MK. 82 GENERAL PURPOSE BOMB
Βεληνεκές = Μη διαθέσιμο
Κόστος = 10.000 δολάρια

DURANDAL RUNWAY CRATERING MUNITION
Βεληνεκές = Μη διαθέσιμο
Αποτελεσματικότητα = Καλή
Κόστος = 30.000 δολάρια

AGM-65D MAVERICK
Βεληνεκές = 13 Ναυτικά Μίλια
Αποτελεσματικότητα = Πολύ καλή
Κόστος = 100.000 δολάρια

MK.20 ROCKEYE CLUSTER BOMB
Βεληνεκές = Μη διαθέσιμο
Αποτελεσματικότητα = Μέτρια
Κόστος = 20.000 δολάρια

AIM-9M
Βεληνεκές = 10 Ναυτικά Μίλια
Αποτελεσματικότητα = Καλή
Κόστος = 60.000 δολάρια

GBU-15(V)/B SMART BOMB
Βεληνεκές = Μη διαθέσιμο
Αποτελεσματικότητα = Μέτρια
Κόστος = 10.000 δολάρια

LAU-3 ROCKET PAD
Βεληνεκές = 2 Ναυτικά μίλια
Αποτελεσματικότητα = Μέτρια
Κόστος = 10.000 δολάρια

λεσματική ακόμα και σε καταστάσεις, όπου υποτίθεται ότι χρειάζεται ειδικό όπλο, όπως το βομβαρδιστικό ενός αεροδρομίου ή πλοίου.

Το όπλο αέρος-αέρος, που κάθε wildcat πιλότος θα πρέπει να ξέρει και να εμπιστεύεται, είναι το Vulcan πολυβόλο του.

Οι AIM 9J'S είναι φθηνοί, αλλά όχι ιδιαίτερα αποτελεσματικοί, ενώ οι AIM 9M'S είναι δύο φορές ακριβότεροι, αλλά όχι αντίστοιχα καλύτεροι. Αντίθετα, ακόμα και αν ξοδέψετε όλους τους γύρους από το πολυβόλο σας, το κόστος δεν θα είναι ιδιαίτερα υψηλό. Αλλωστε, το F-16 ως ευέλικτο σκάφος σάς δίνει τη δυνατότητα να φέρετε τα αντίπαλα αεροσκάφη αργά ή γρήγορα στο στόχαστρο των πολυβόλων σας. Κάτι για το οποίο θα πρέπει να ανησυχεί κάποιος είναι τα πυρά εδάφους.

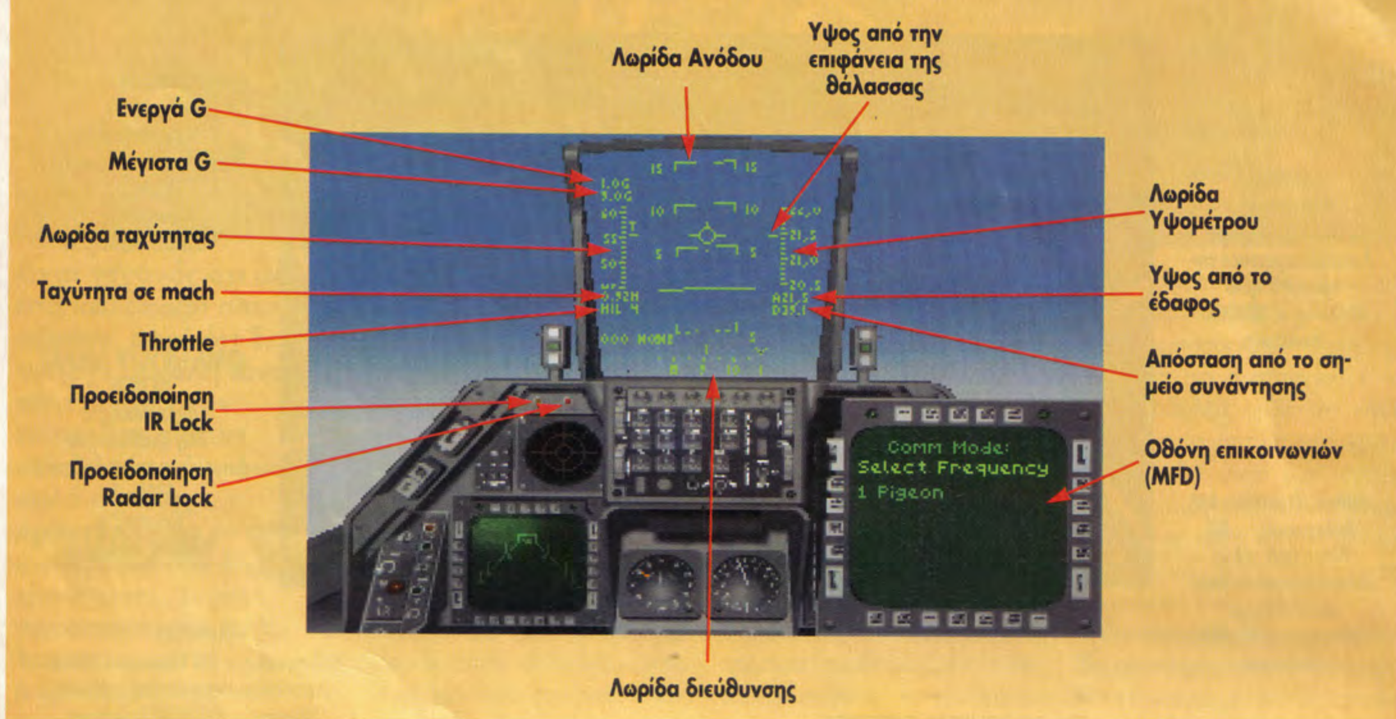
Προσπαθήστε να κινείστε συνεχώς με ελιγμούς (θα σας βοηθήσουν σε αυτό οι τεχνικές που αναλύονται στο manual), ώστε να μην είστε σαν ακίνητος στόχος. Δεν θα πρέπει να ξεχνάτε ότι υπάρχει διαθέσιμος και ο wingman. Θα πρέπει να τους βλέπετε ως την τελευταία λύση για τους στόχους αέρος.

Μία καλή τεχνική είναι να διατάζετε μέσω των επικοινωνιών τον wingman να σας προστατεύει, ωσότου καταστραφείτε ή σας τελειώσουν τα πυρομαχικά. Ετσι, αφ' ενός προστατεύεστε και αφ' ετέρου αποτρέπετε τον wingman από τυχαίο δικό του θάνατο.

Αλλωστε, σε αντίθετη περίπτωση, αυτός θα καταναλώσει τα πυρομαχικά του σε στόχους, που έχουν ήδη καταρριφθεί από εσάς. Αυτά αφορούν κυρίως στους στόχους αέρος, γιατί για τους στόχους εδάφους θα πρέπει να ακολουθείτε άλλη τακτική.

Οι αποστολές εδάφους είναι πολύ δυσκολότερες, γιατί δεν μπορούμε να στηριζόμαστε καθόλου στη βοήθεια του wingman και αυτό γιατί δεν δείχνουν να ασχολούνται ποτέ με στόχους εδάφους. Μελετήστε προσεκτικά τις οδηγίες που σας δίνονται κατά το briefing τής αποστολής. Επιλέξτε μόνοι σας τον οπλισμό και μην ακολουθείτε

ΟΘΟΝΗ HUD / COCKPIT



αυτό που σας προτείνει ο υπολογιστής, γιατί δεν είναι ο καλύτερος δυνατός συνδυασμός. Ο χειρότερος εχθρός σας είναι οι πύραυλοι αέρος-εδάφους. Για να τους αντιμετωπίσετε, πετάξτε χαμηλά και με μεγάλη ταχύτητα, αλλά θα πρέπει να είστε προσεκτικοί, γιατί αυτό σας κάνει ευάλωτους σε επίθεση από αέρα. Ενα χρήσιμο σημείο, όσον αφορά τις επιθέσεις σε στόχους εδάφους, είναι ότι οι στόχοι βρίσκονται πάντα στα ίδια σημεία, όσες φορές και αν παίξετε την αποστολή.

Ετσι, μετά την πρώτη φορά θα ξέρετε πού θα πρέπει να χτυπήσετε αμέσως, χωρίς να χρειάζεται να ψάξετε καθόλου. Πολλές φορές, επίσης, είναι πιθανό να μην μπορέσετε να καταστρέψετε όλους αντιαεροπορικά, κάτι που θα δυσκολέψει πολύ τη συνέχιση της αποστολής.

Ετσι, εάν είναι δυνατόν, προσπαθήστε να παρασύρετε τον εχθρό μακριά από την υποστήριξη του εδάφους σε περιοχή, όπου το lock indicator δεν θα είναι συνεχώς αναμμένο. Αυτή η τεχνική θα σας σώσει από πολλά προβλήματα στις Grand Canyon αποστολές, όπως και σε αυτές της Καλιφόρνια.

Σε περίπτωση που ο στόχος είναι εδάφους σε περιοχή υψηλού κινδύνου, χτυπήστε τον αμέσως και απομακρυνθείτε με πλήρη μετάκαυση σε "καθαρή" περιοχή, όπου θα ασχοληθείτε με τυχόν διώκτες σας.

Τελειώνοντας, πρέπει να πούμε ότι όλες οι αποστολές τού strike commander είναι δυνατό να τελειώσουν με επιτυχία.

Μπορεί την πρώτη ή τη δεύτερη φορά να φαίνονται δύσκολες, αλλά εάν ξέρετε τον αντικειμενικό σας σκοπό και ταυτόχρονα μαθαίνετε από τα λάθη σας, στο τέλος θα έχετε σίγουρη επιτυχία.

Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να αφήσετε μήνυμα (mail) στην CompuLink για το χρήστη (User ID) < Argiris>.

■

ΧΡΗΣΙΜΑ ΠΛΗΚΤΡΑ

Επιλογή χρόνου

TAB	TIME BURST
SHIFT TAB	2X TIME

views

F1	COCKPIT
F2	CHASE CAMERA
F3	LEFT
F4	RIGHT
F5	BACK
F6	EXTERNAL ([]INOUT)
F7	PLAYER TO TARGET
F8	GUN CAMERA
F9	VICTIM
F10	WEAPON CAMERA
Y	AUTO TARGET TRACKING
1-5	MILITARY THROTTLE
6-0	AFTERBURNER
ì	ENGINE OFF
G	ACM AUTO COMBAT MANEUVERING)
W	WEAPONS
T	SELECT TARGET
,.	YAW
N	NAV MAP
F	FLAPS
B	BRAKES
A	AUTO TAKE OFF
A	AUTO LANDING
D	DAMAGE

HINTS & TIPS

Οπως και σε κάθε καλό περιοδικό για games, έτσι και στο PC Games θα υπάρχει η μόνιμη στήλη για Hints 'n' Tips. Φυσικά, μια τέτοια στήλη έχει πάντα μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα, εάν καλύπτεται με tips από γράμματά σας. Ετσι περιμένουμε τα δικά σας γράμματα με τα δικά σας Hints 'n' tips στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με E-mail στο user-ID Argiris για τα μέλη της CompuLink.

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Το snooker είναι ένα δύσκολο παιχνίδι, ιδίως όταν παίζεις με αντίπαλο τον Jimmy White.

Ωστόσο, με τη βοήθειά μας θα μπορέσετε να κάνετε break 147. Διαλέξτε trick-shot mode και μπείτε στον trick-shot editor.

Πατήστε διαδοχικά F7, F4 και F1. Μετά από αυτό διαλέξτε το demo mode και απλά παρακολουθείστε το τέλειο παίξιμο για το τέλειο break.

RISKY WOODS

Το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα δύσκολο γι' αυτό θα χρειαστείτε κάποια βοήθεια.

Στην εισαγωγική οθόνη πατήστε τα πλήκτρα QWERTYUIOP και θα εμφανιστεί το μήνυμα cheat keys F1 - F4 activated. Η λειτουργία τους είναι η εξής:

F1 Επαναφέρει τη χαμένη ενέργεια στις maximum 9 ζωές.
F2 Αυξάνει τα χρήματα με ένα gold piece μέχρι το maximum 999.
F3 Αυξάνει το χρόνο κατά 3 δευτερόλεπτα, το οποίο θα σας δώσει το μεγαλύ τερο bonus στο τέλος.
F4 Προχωράτε στο επόμενο level.

THE INCREDIBLE MACHINE

Εάν έχετε προβλήματα να περάσετε τα levels στο ιδιόμορφο αυτό παιχνίδι, οι κωδικοί που ακολουθούν θα σας βοηθήσουν να προσπεράσετε μερικά.

Επίπεδο	Κωδικός
2	SIERRA
3	DYNAMIX
4	MACHINE
5	DISK
6	SHUTTLE
7	SATURN
8	KING
9	DRAGON
10	ANTS
11	BASEBALL
12	BEAR
13	FISH
14	DALE
15	CHESTERTON
16	SIZE
17	IRELAND
18	WORD
19	BRIEF
20	HOT DOG
21	COUNTDOWN
22	PSALMS
23	TANK
24	NIGHT
25	GAMES
26	WESTERM
27	LOG HOME
28	GRAPHICS
29	KNUTH
30	DONALD
31	COMPACT DISC
32	SHAVER LAKE
33	RHEUKMATISM
34	HARPSICORD
35	MARKET
36	DESK
37	MYRTLE
38	QUATERNION
39	AQUARIUM
40	SHOE
41	FLOWER
42	STONE
43	CLARE
44	KERRY
45	FLANGE
46	SEASON
47	TRIBOLOGY
48	ABRASIVE
49	DEFORMATION
50	ELASTIC
51	ADHESION
52	SPECTRA
53	INDUCTION
54	POLARIZATION
55	OVERJOY
56	DISCURSIVE
57	CROSS
58	CHOLOCATE
59	PLATO
60	WELLSPRING
61	HYDROPLANE
62	PALM
63	SOMBRERO
64	JOIST
65	ASTRONAUT
66	MARIONETTE
67	OSMIUM
68	ASSURANCE
69	CALCULATOR
70	SUPERIOR
71	PHILHARMONIC
72	ANGULAR
73	ZIPPER
74	UMPIRE
75	RECOVER
76	SHADOW
77	IONIZE
78	QUAKE
79	OCTOBER
80	BILATERAL
81	LYRIC
82	NEEDLE
83	THERORY
84	LOBSTER
85	SAMURAI
86	SPLICE
87	GULF

ANOTHER WORLD

Μια και βρίσκεται και πάλι στην επικαιρότητα λόγω Flashback, ακολουθούν οι κωδικοί:

LDKD στη λίμνη
HTDC παγιδευμένος στο κλουβί
CLLD μέσα στους αγωγούς
LBKG πολεμώντας το φρουρό
XDDJ κάτω στις σπηλιές
FXLC βαθύτερες σπηλιές
KRFK προκαλώντας πλημμύρα
KLFB στο κάστρο
TTCT κολυμπώντας προς τα κάτω
XRJT και πάλι προς τα πάνω
HBHK περνώντας από τις πόρτες
TFBB σώζοντας τον Lester
TXHF περιμένοντας πριν πυροβολήσεις
CKJL στο θωρακισμένο αυτοκίνητο
LFCK το μεγάλο φινάλε

ELITE PLUS

Ξεκινήστε το παιχνίδι σαν Commander Jameson και σώστε αμέσως. Με έναν file editor ανοίξτε το αρχείο Jameson.cdr. Στην γραμμή 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 E8 03 00 αντικαταστήστε όλα με 2E. Οταν ξαναξεκινήσετε θα έχετε 77 εκατομμύρια Credits και ένα αξιοζήλευτο εξοπλισμό.

HINTS & TIPS

HUMANS

Το Humans χαρακτηρίστηκε από πολλούς απόγονος των Lemmings. Σαν τέτοιος, το παιχνίδι παρουσιάζει ιδιαίτερη δυσκολία. Σαν ένα χέρι βοηθείας, σας προσφέρουμε όλους τους κωδικούς του.

Επίπεδο	Κωδικός
1	DARWIN (SPEAR)
2	ANDIE PANDY
3	GET A LIFE
4	CARLOS
5	HOWIE
6	HOWIE
7	MOOBLEC (FIRE)
8	CSL
9	THE HUMBLE ONE
10	PIXIE
11	WAR WAR WAR
12	J MCKINNON
13	UNLUCKY (WHEEL)
14	BLUE MONKEY
15	RED DWARF
16	BAD TASTE
17	THE KITCHEN
18	CJ
19	SORT IT OUT
20	SMART
21	VILLA3BORO2
22	EARLY MORNING
23	BORO4LEEDS1
24	EASY LIFE
25	JIMS TIES (RORE)
26	PARKVIEW
27	NICENEASY
28	GREEN CARD
29	COOKIE
30	MALCY MALC
31	RAVING BURK
32	YOU GOT IT
33	SGNIMMEL
34	MINISTRY
35	MAD FREDDY
36	BIZARRE
37	FREE SCOTLAND
38	APRLE JUICE
39	PAYDAY
40	BANANA MOON
41	BONUS
42	BOUNCING
43	NO MONEY
44	A S F
45	VISION
46	SISTERS
47	FAST FASHION
48	CARGO
49	RAB C NESBITT
50	RANGERS
51	RAINBOW
52	DOOBY
53	MIGHTY BAZ
54	TIRED
55	CONSOLIDATED
56	STAY HAPPY
57	AMERICA
58	ANOTHER DAY
59	ISOLATION
60	PROMISED LAND
61	DAEMONSLATE
62	BIG RAB
63	MIAMI VICE
64	MARGARET M
65	A34732473
66	HELP ME
67	THE EXILES
68	EIGHTLANDS
69	WINE AND DINE
70	NIN
71	TECHNOPHOBE
72	GETTING THERE
73	TIME IS
74	RUNNING OUT
75	LORD OF CHAOS
76	NOW ITS DONE
77	IM OUT HERE
78	HERES TO A
79	BETTER LIFE
80	BYE BYE BYE

INCA

Εάν έχετε προβλήματα κατά τη διάρκεια της πτήσης, πατήστε ταυτόχρονα το αριστερό και δεξί shift και το escape. Επίσης, αν δυσκολεύεστε στη μάχη, πατήστε ταυτόχρονα *Ctrl Alt* και *Fire*.

PushOver

Ενα από τα πιο εθιστικά παιχνίδια του τελευταίου εξαμήνου ήταν το PushOver. Μετά από μια πίστα και μετά όμως, γίνεται ιδιαίτερα πολύπλοκο. Γι' αυτό λοιπόν, σας δίνουμε τους κωδικούς από όλες τις πίστες, μην τυχόν κολλήσετε σε κάποια...

Πίστα	Κωδικός
1.	00512
2.	01536
3.	01024
4.	03072
5.	3584
6.	02560
7.	02048
8.	06144
9.	06656
10.	07680
11.	07168
12.	05122
13.	05634
14.	04610
15.	04098
16.	12290
17.	12802
18.	13826
19.	13314
20.	15362
21.	15878
22.	14854
23.	14342
24.	10246
25.	10758
26.	11782
27.	11270
28.	09222
29.	09734
30.	08718
31.	08206
32.	24590
33.	25102
34.	26126
35.	25614
36.	27662
37.	28174
38.	27150
39.	26638
40.	30734
41.	31246
42.	32270
43.	31758
44.	29726
45.	30238
46.	29214
47.	28702
48.	20510
49.	21022
50.	22046
51.	21534
52.	23582
53.	24094
54.	23070
55.	22558
56.	18494
57.	19006
58.	20030
59.	19518
60.	17470
61.	17982
62.	16958
63.	16510
64.	16511
65.	17023
66.	18047
67.	17535
68.	19583
69.	20095
70.	19071
71.	18559
72.	22655
73.	23167
74.	24191
75.	23679
76.	21631
77.	22143
78.	21247
79.	20735
80.	28927
81.	29439
82.	30463
83.	29951
84.	31999
85.	32511
86.	31487
87.	30975
88.	26879
89.	27647
90.	28671
91.	28159
92.	26111
93.	26623
94.	25599
95.	25087
96.	08703
97.	09215
98.	10239
99.	09727
100.	44543

DUNE II

Αν κάποιο εχθρικό όχημα πλησιάζει το δικό σας και εσείς δεν θέλετε να το αντιμετωπίσετε, τότε προσπαθήστε να κρατήσετε (να βλέπετε) στην οθόνη σας μόνο το δικό σας όχημα και όχι το εχθρικό.Τότε θα δείτε, στην οθόνη του radar σας, το εχθρικό όχημα να πηγαίνει πολύ αργά, και ας είναι πιο γρήγορο στην πραγματικότητα.Τέλος, στην 8η αλλά και στην 9η μάχη θα ήταν καλό να χτίζατε στα 15 Rocket Turret, γιατί μόνο με αυτά θα καταφέρετε να επιβιώσετε από τις επιθέσεις των εχθρών.

Αφού μαζέψετε αρκετό Spice, χτίστε ένα Starport, γιατί θα βρίσκετε πολλές φορές οχήματα σε φτηνότερες τιμές από τις αντίστοιχες των εργοστασίων.Ποτέ όμως μη φτιάξετε Barracks ή Wor, γιατί οι στρατιώτες δεν είναι αρκετά δυνατοί.

Τη βοήθεια για το Dune II προσφέρουν ο Π.Καρακίτσος και ο Γ. Τσουρουγιάννης.

CLOUDS OF XEEN

Εάν θέλετε να μαζέψετε πολλά λεφτά, κάντε το παρακάτω κόλπο: Πηγαίνετε κατευθείαν στο RiverCity και ψάξτε να βρείτε τον Lindon The Taskmaster. Αυτός θα σας προσφέρει 100 gold για κάθε εβδομάδα εργασίας.

Δεχτείτε τη δουλειά που σας προσφέρει και κάντε αυτό το κόλπο όσες φορές θέλετε.

Θα δείτε σιγά-σιγά να συγκεντρώνεται ένα σημαντικό ποσόν. Αφού τελειώσετε, θα δείτε ότι οι χαρακτήρες σιγά-σιγά γερνάνε.. Να όμως τι θα κάνετε: Χρησιμοποιήστε το Mr Wizard Help και θα βρεθείτε στο Vertigo..Πηγαίνετε τώρα στο Tavern και αλλάξτε τους χαρακτήρες σας.

Οι καινούριοι χαρακτήρες δεν θα έχουν γεράσει και θα έχουν μάλιστα τα λεφτά των προηγούμενων χαρακτήρων.Ετσι μπορείτε να αγοράσετε αρκετά όπλα και πανοπλίες. Επίσης, πρέπει οπωσδήποτε να αγοράσετε το Teleport Spell, όπως και το Levitate Spell, γιατί θα σας φανούν πολύ χρήσιμα αργότερα.

Τώρα, στο Night Shadow, θα βρείτε ένα coffin που δεν ανοίγει, αλλά θα βρείτε και 3 dials.Δείτε σε ποια ώρα βρίσκεστε και συγχρονίστε κατάλληλα τα dials, προσέξτε όμως γιατί και τα 3 dials πρέπει να έχουν το νούμερο της ώρας και όχι των λεπτών. Τώρα πλέον μπορείτε να το ανοίξετε.

Επίσης πολύ σημαντικό είναι να αγοράσετε το κάστρο Newcastle, γιατί εκεί θα βρείτε το ξίφος που θα σκοτώσει τον Lord Xeen.

Χρησιμοποιήστε το Wizard Eye στο Dungeon του New Castle και θα εμφανιστεί ένα μυστικό δωμάτιο....Εκεί βρίσκεται το ξίφος, κα θώς και 2 Potion Of Gods.

Τέλος πηγαίνετε στις 4 γωνίες του υπαίθρου, δηλαδή στις γωνίες-όρια του παιχνιδιού, και θα βρείτε 4 τοποθεσίες, οι οποίες είναι έξω από τα όρια του παιχνιδιού..Ενεργοποιήστε και τα 4 μη χανήματα που θα βρείτε και...

Οσο για την πόλη που βρίσκεται μέσα στο ηφαίστειο, ονομάζεται Shangri-la.

Ευχαριστούμε για τη βοήθεια τους Π. Καρακίτσο και Κ.. Καραμουσαλή.

STAR TREK: THE 25th ANNIVERSARY

Μπορεί το παιχνίδι να είναι adventure και ίσως να μην ανήκει σε αυτήν τη στήλη, ωστόσο θα αναφερθούμε μόνο για το arcade κομμάτι του. Οταν αντιμετωπίζετε κάποιο σκάφος των Klingons και σας δυσκολεύει λόγω του ότι είναι αόρατο, ανοίξτε το brightness του monitor σας στο μέγιστο και θα βλέπετε το περίγραμμα του εχθρικού σκάφους. Επίσης, να θυμάστε πάντα: χτυπήστε γρήγορα πριν σας χτυπήσουν.

DYNABLASTER

Ο Μ.Σταύρος μας στέλνει τους πιο κάτω κωδικούς, για το πολύ καλό Dynablaster:

MCOLHVTN
UWGVQQLK
MARCWPYN
MCNAINYN
UOHZMQVN
MUKEESTN
UBRHQJLG
UAYVOHPP
MOAATPYN
UBHZINET
MKYAEEYH
MAVCQPGP
MCZNGTZP
UAKKITVU
MXEETJTS
UUNKWHEN
UWOVQGHK
UWEVVTAV
UXKKMSEG
MANEIECT
MWVEBHYH
UKFHNVHG
UUEVWSTE
UBZZITEG
UCAOVGHN
UANKVVEP
MUKCTWZT
UKAHWIAT
MWCESGTK
MXHEPBEK
MABEHTCP
MWFCSVVA
UBLHVLAV
UUVKMIVU
UAEFVWHU
UCHZOPRA
MBZNSPVA
MWKEINLH
MONATJYN
UCBOVHAP
MUCEOOVT
UWYVIWHV
MXCEMVTK
UAVKIMVU
MCCAGOCZ
UOBOWOAP (τελική πίστα)

LHX ATTACK CHOPPER

Αν σας τελειώσουν κάποτε τα πυρομαχικά, πατήστε CTRL και R, και τότε θα ξαναέχετε όλα τα πυρομαχικά σας.

EPIC

Σας δίνουμε όλους τους κωδικούς γι' αυτό το καταπληκτικό shoot 'em up της Ocean.

1 Auriga
2 Cepheus/Apus
3 Musca
4 Pyxis
5 Cetus
6 Formax
7 Caelum
8 Corvus

F-29 RETALIATOR

Στο enrolment screen δώστε σαν όνομά σας το CIARAN. Πατήστε το enter και φορτώστε το Pilots log. Το όνομα του πιλότου πρέπει να λέει Ocean ok. Αν έτσι έχουν τα πράγματα, τότε θα έχετε άπειρα πυρομαχικά.

■

ADVENTURE
SOS * SOS * SOS

Σχεδόν όλοι έχουν γυρίσει πια από τις διακοπές τους. Εκτός από ελάχιστους, τους διαφορετικούς, αυτούς που οι άλλοι αποκαλούν τυχερούς. Εδώ στην εταιρία έχει γίνει σχετικός χαμός. Οι περισσότεροι έχουν γυρίσει κατάμαυροι, λες και πρόκειται για Αφρικανούς! Η λίγη έστω ξεκούραση έχει επιφέρει όμως σημαντικές αλλαγές. Βλέπεις χαμογελαστά πρόσωπα σχεδόν παντού. Υπάρχουν ακόμη μέρες που το χαμόγελο νικά την ένταση. Για όλους, εκτός από έναν. Πιστεύω να καταλάβατε ποιον εννοώ. Αυτός, που μόλις με είδε, αναφώνησε: "Θέλω το άρθρο μου αύριο το πρωί στις εννιά". Αυτός δεν είναι άνθρωπος. Η προσωποποίηση του εφιάλτη και του άγχους είναι. Ο περιβόητος κουνιάδος φρόντισε να μας υπενθυμίσει ότι είναι εδώ! Τι καλά που θα ήταν να έλειπε λίγο ακόμη! Ετσι για αλλαγή.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

QUEST FOR THE GLORY 3. *Ο ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΧΑΛΕΠΛΙΔΗΣ* ρωτάει ως Thief πώς κάνεις την Leopard woman να σε αγαπήσει και να σε οδηγήσει στο χωριό των Leopardmen και τι κάνεις εκεί. Επίσης, πώς βρίσκεις τον οικισμό των πιθήκων. Κατ' αρχάς πρέπει να την κάνεις γυναίκα σου, σύμφωνα με τα έθιμα των Simbani. Στον αρχηγό της φυλής, ASK ABOUT MARRIAGE. Του δίνεις τα: fine spear, 5 zebra skins, fine robe. Τώρα, η caged woman είναι γυναίκα σου. Πηγαίνεις σε αυτήν και ASK ABOUT GIFTS, GIVE LEOPARD, GIVE BEADS, GIVE DAGGER. Πίσω στην Tarna αγοράζεις ένα fine dagger. Επιστρέφεις στο χωριό των Simbani και στη φυλακισμένη, OPEN CAGE'S DOOR. Ελευθερώνεις τη φυλακισμένη και αυτή φεύγει. Τα μεσάνυχτα, έξω από την καλύβα του χωριού, LOOK AT LAIBONS HUT. Εχοντας το fine dagger: DIG AT CRACK στο Hut. Ανοίγεις μία τρύπα. ENTER HOLE, αλλά με τον Stealth κέρσορα. Μέσα, GET DRUM. Βγαίνεις πάλι έξω από την τρύπα που άνοιξες και πηγαίνεις δεξιά στη ζούγκλα. Οταν έχεις την αίσθηση ότι σε παρακολουθούν, κάνεις CALL OUT (τον TALK κέρσορα πάνω σου). Είναι η Johari! Τη ρωτάς για όλα. Μετά από λίγο φεύγει. Οταν και όποτε ξανασταματήσεις, επειδή πάλι έχεις την αίσθηση ότι σε παρακολουθούν, ξανακάνε CALL OUT. Τώρα, TELL ABOUT MISSION και την ξαναρωτάς για όλα. Θα ξαναφύγει. Πηγαίνεις να κοιμηθείς στο δέντρο, στη ζούγκλα. Την επόμενη μέρα στη ζούγκλα ξανασυναντάς την Johari. Ρώτησε τη για όλα, TELL ABOUT PEACE. Οταν φτάσετε στο χωριό, ρώτησε τη για όλα, TELL ABOUT ROMANCE, KISS JOHARI. Οταν βρεθείς πάνω στο φράκτη, THROW HOOK AT HUT και THROW MEAT AT HUNGRY LEOPARD. Με τον STEALTH, περνάει το σχοινί. Μπαίνεις στην καλύβα. Μέσα, GIVE FRUIT TO HUNGRY MONKEY, FREE MONKEY ανοίγοντας το κλουβί και GET SPEAR OF DEATH. Βγαίνεις έξω, ξαναπερνάς το σχοινί. Το πρωί, η Johari σε οδηγεί στο χωριό της. Οταν ξαναβρεθείς στη ζούγκλα και αποκτήσεις τον έλεγχο του χαρακτήρα, τριγυρνάς στη



ζούγκλα μέχρι να συναντήσεις τον πίθηκο. Τώρα GREET, ASK ABOUT VILLAGE, AGREE. Στο δέντρο, ή CLIMB TREE με τον Hand κέρσορα ή THROW HOOK στα φύλλα του δέντρου και ανεβαίνεις στον οικισμό των πιθήκων.

QUEST FOR THE GLORY 2. Ο Βαγγέλης πάλι ρωτάει πώς νικάς ως Thief τα: fire, air, water, earth elementals. Επίσης, ρωτάει ποια είναι τα δώρα για τη γυναίκα-δέντρο στην έρημο. Στη γυναίκα-δέντρο, ως οποιοσδήποτε χαρακτήρας: GIVE WATER, TELL ABOUT SELF, GIVE EARTH ELEMENTAL (αφού το έχεις νικήσει φυσικά), TELL ABOUT EARTH ELEMENTAL, GIVE HUG (την αγκαλιάζεις) και τυπώνεις το όνομα της, δηλαδή: JULANAR. Τώρα πια, θα πάρεις το φρούτο (fruit). Για να νικήσεις το earth elemental ως κλέφτης (Thief), ενεργείς ως εξής: στον αποθηκάριο, ASK ABOUT FIRE ELEMENTAL δύο φορές και μετά ASK ABOUT FLAME, BARGAIN FOR INCENSE. Γεμίζεις από το σιντριβάνι τα waterskins σου με νερό (GET WATER). Εχοντας αγοράσει μία λάμπα, πηγαίνεις στην Gate Plaza και όταν είναι εδώ το fire elemental, USE INCENSE. Μπαίνεις στο τούνελ βόρεια. Οταν τελειώσει το λιβάνι, DROP LAMP. Οταν πλησιάσει το Fire Elemental, USE WATERSKIN και αφού μπει στη λάμπα, GET LAMP. Την 8η μέρα, ως Thief πάντα, το βράδυ πηγαίνεις έξω από το Weapon Shop. Τυπώνεις φυσικά SNEAK. Μετά, USE MAGIC ROPE, αφού το πάρεις φυσικά από το Magic Shop. Αφού ανέβεις πάνω, GET BELLOWS. Την επόμενη μέρα πηγαίνεις στην πλατεία μπροστά από το παλάτι. Πάντα ως Thief τυπώνεις, THROW DIRT (τα αγοράζεις από τις πλατείες), σημαδεύοντας στην κορυφή του τούνελ-αέρα. (Αν συνεχίζεις να αστοχείς για πολύ ώρα, σημαίνει ότι δεν έχεις κάνει εξάσκηση στο throwing.) Οταν το πετύχεις, τύπωσε USE BELLOWS και το έπιασες. Ετσι, πιάνεις το air-elemental.

Για το Earth Elemental τη 12η μέρα, τώρα. Πηγαίνεις στον αποθηκάριο και ASK ABOUT EARTH, TELL ABOUT EARTH ELEMENTAL. (Αν χρειαστεί, αγόρασε το powder.) Μετά, πηγαίνεις στην πλατεία έξω από το Guilds Hall και μπαίνεις στο τούνελ βόρεια. Οποτε το δεις, THROW POWDER, σημαδεύοντας φυσικά πάνω του. Αφού το νικήσεις, έχοντας ένα bag, GET EARTH.

Τέλος, για το water elemental. Πηγαίνεις στην πλατεία με το σιντριβάνι τη 15η

μέρα. Εδώ, DROP WATERSKIN και USE BELLOWS. Αφού το βάλεις μέσα στο waterskin, GET WATERSKIN.

LEGEND OF KYRANDIA. *Ο ΑΝΤΩΝΗΣ ΡΟΥΣΣΑΚΗΣ* ρωτάει πώς βρίσκει τα birthstones, εκτός από αυτό που παίρνει από το ποτάμι. Αλλο ένα birthstone είναι τα rubies που κρέμονται από το δέντρο, μία οθόνη αριστερά και μία βόρεια από το altar. Πάρε ένα ruby. Για το δηλητήριο του φιδιού κάνε CAST το HEALING SPELL. Για όλες τις άλλες birthstones, πρέπει να ψάξεις όλη την περιοχή πριν και μετά από την επισκευασμένη γέφυρα (συνολικά είναι 11 διαφορετικά). Αφού τα μαζέψεις όλα μπροστά στο altar (δύο-τρία τα βρίσκεις διπλά!), κάνεις SAVE. Κατόπιν, αρχίζεις να βάζεις ένα-ένα τα birthstones στο altar. Μόλις βρεις το πρώτο σωστό, κάνε RESTORE και βάζεις κατευθείαν στο altar το πρώτο σωστό birthstone. Κάνεις πάλι SAVE. Επαναλαμβάνεις την ίδια διαδικασία, μέχρι να βρεις το δεύτερο σωστό birthstone. Ξανακάνεις RESTORE, βάζεις και το δεύτερο σωστό στο altar, πάλι SAVE και συνεχίζεις αυτή τη διαδικασία, μέχρι να βρεις και να βάλεις στο δίσκο του altar όλα τα σωστά birthstones. LURE OF THE TEMPTRESS. Ο Αντώνης ρωτάει πώς μπαίνει στο σπίτι του μάγου, όπως του προτείνει ο Grub. Πηγαίνεις έξω από το παντοπωλείο, στο σφραγισμένο σπίτι. Οταν είναι εδώ ο Ratpouch, σχηματίζεις τις εντολές, GIVE LOCKPICK TO RATPOUCH και αφού περιμένεις να έρθει και να φύγει το Skorl, που κάνει κάθε τόσο την επιθεώρηση της πόρτας και την TELL RATPOUCH TO USE LOCKPICK ON LOCK AND THEN GO TO MIDDLE STREET (FINISH). Το τελευταίο είναι για να φύγει μπροστά από την πόρτα. Μόλις φύγει, πηγαίνεις και OPEN DOOR. Μπαίνεις μέσα. Τώρα, διαβάζεις diary, που παίρνεις από την Edwina στην Ταβέρνα πάνω από του σιδερά, αφού μιλήσεις μαζί της. Εντοπίζεις στα δύο άκρα τής Apparatus μηχανής, αφού κάνεις LOOK AT APPARATUS πρώτα σε αυτήν, τα: oil burner και tap. Τώρα, USE TINDERBOX ON OIL BURNER και μόλις βράσει (το υγρό αλλάζει χρώμα), USE FLASK ON TAP. Για να αδειάσεις το flask, το δίνεις να το πιει ο σιδεράς. Αφού πάρεις το μαγικό, βγαίνεις έξω, προτού ξαναγυρίσει το Skorl και βρει την πόρτα ξεκλείδωτη.





SPELLCASTING 301. *Ο ΝΙΚΟΣ ΔΑΣΚΟΣ* ρωτάει στο δεύτερο διαγωνισμό, στον οποίο πρέπει να καλέσεις τα όμορφα κορίτσια στο πάρτι, πώς θα πείσει τις Bimbos να έρθουν. Με τα wood και studfinder, πηγαίνεις στο ξενοδοχείο σου και στο Lobby τυπώνεις WAIT UNTIL 6:50. Περνάνε οι φίλοι σου, WAIT UNTIL 7:05. Ερχονται οι Bimbos. LISTEN TO BIMBOS, GIVE STUDFINDER TO BIMBOS. Στη συνέχεια, GO TO ROOM 3313, DROP WOOD, WAIT. Οι Bimbos έχοντας το Studfinder εντοπίζουν το wood και έρχονται στο δωμάτιο σας. FUCK BIMBOS, WAIT, EAT MUSHROOM, WAIT, WAIT, WAIT, WAIT, WAIT, WAIT, WAIT, WAIT (οκτώ φορές συνολικά). Ερχεται η δικαστίνα. Εσείς παίρνετε 80 και οι Yu 60. Ρωτάει επίσης πώς θα πάρει το Bigfinno spell box, που βλέπει πίσω από το Φάρο. Απλά στο Φάρο, DROP ALL και πήγαινε WEST. Τώρα, EXAMINE BOX, OPEN BOX και μαθαίνεις το spell και χωρίς το βιβλίο, μια και αρχίζεις να γίνεσαι γοργόνα. Τέλος, ρωτάει στο διαγωνισμό του ποτού, τι ακριβώς πρέπει να κάνει. Στο Sand Bar, έχοντας τα Spellbook, pills και strawberry, τυπώνεις WAIT UNTIL 7:05. Τώρα, CAST RATANT AT SPURJ, READ SPELLBOOK. Το spell έγινε Spurj. WAIT UNTIL 7:30, WAIT, GIVE BAR TO VINCE, CAST SPURJ AT STRAWBERRY, CAST FOY, WAIT, WAIT. Παίρνετε εσείς 200 και οι Yu 175. Ξανά WAIT. Η συνέχεια με το drink mixing. Κατόπιν, PUT PILL IN DAIQUIRI, WAIT, WAIT. Παίρνετε εσείς 250 και οι Yu 200. SPACE QUEST 5. Ο ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΚΡΑΛΛΗΣ ρωτάει πώς κάνει ορατό το σκάφος της droid-woman, αφού μπει σε αυτό. Μέσα στο σκάφος του WD-40, κάνεις LOOK στο panel δεξιά σου. Κάνεις κλικ τον HAND κέρσορα στο panel αυτό.

Κάνε κλικ στα δύο buttons, πάνω και κάτω από το κέντρο. Τώρα, κάνεις γρήγορα κλικ στο πάνω-αριστερά περιστρεφόμενο κουμπί και μετά στο κάτω-δεξιά. Κατόπιν, κάνεις κλικ στο πάνω-αριστερά panel. (Αυτό βρίσκεται ανάμεσα στο κουμπί που γύρισες και στο cloaking device. Για να ανοίξει, πρέπει να κάνεις κλικ στο μέρος που σχηματίζει γωνία.) Κάνεις κλικ στο κάτω-δεξιά panel. Γυρίζεις το κάτω-αριστερά περιστρεφόμενο κουμπί και μετά γυρίζεις το πάνω-δεξιά περιστρεφόμενο κουμπί. Κάνεις κλικ στο πάνω-δεξιά panel και μετά το κάτω-αριστερά panel. Ο μηχανισμός ανοίγει. Κάνεις κλικ τον HAND κέρσορα στο cloaking device και το παίρνεις. Κάνεις κλικ τον WALK κέρσορα στο ασανσέρ-πλατφόρμα. Βγαίνεις έξω πριν από την έκρηξη. Ως τον άλλο μήνα, καλό adventuring! ■

PC GAMES

DISK



GAMES

THE MONUMENTS OF MARS: Ενα εθιστικό platform της Apogee.

ZENTRIS: Ισως το πιο εντυπωσιακό Tetris για DOS που έχετε συναντήσει.

SOKOBAN: Το γνωστό και επιτυχημένο puzzle game, τώρα στο περιβάλλον των Windows.

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ ΜΑΣ

LORITOS (Το πρόγραμμα του μήνα): Ενα adventure game από Ελληνες για Ελληνες.

Αγαπητοί φίλοι-αναγνώστες,
Ναι, ξέρω, ξέρω... Μετά από άκαρπες αναζητήσεις στο κυρίως τεύχος του PC Master, ξαφνικά συνειδητοποιείτε ότι η στήλη... μετακόμισε. Για να διαβάζετε αυτές τις γραμμές, σημαίνει ότι τελικά την ανακαλύψατε, παρ' όλες μας τις προσπάθειες να την... κρύψουμε επιμελώς.
Η μετακόμιση αυτή βέβαια δεν έγινε τυχαία. Οπως ίσως έχετε ανακαλύψει, η δισκέτα που συνοδεύει το περιοδικό αποτελείται αποκλειστικά και μόνον από παιχνίδια, τόσο για DOS όσο και για το περιβάλλον των Windows. Τι καλύτερο, λοιπόν, μετά από μία περίοδο ανέμελων διακοπών, από το να ομορφύνετε την επάνοδό σας στη ρουτίνα της πόλης με μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια της συλλογής shareware. Ακριβώς επειδή η δισκέτα περιέχει πια μόνο παιχνίδια, ενσωματώθηκε στο "αδερφάκι" του PC Master, το PC Games, που θα αποτελεί πια αναπόσπαστο κομμάτι του στους μήνες που θα ακολουθήσουν.
Ας ρίξουμε, όμως, μια ματιά στα πρώτα παιχνίδια της συλλογής του PC Master (του PC Games πια, για την ακρίβεια).
Ξεκινάμε, λοιπόν, από το DOS, με ένα εθιστικότατο platform-arcade game της γνωστής μας Apogee, που θα χαροποιήσει ιδιαίτερα τους CGA users, και με το Zentris, ένα Tetris που θα σας καταπλήξει με τα γραφικά και τις επιλογές του (για VGA μόνο...). Στο χώρο των Windows, σας υπόσχομαι ότι το SOKOBAN θα σας κρατήσει καθηλωμένους αρκετές ώρες στην οθόνη σας, αν βέβαια είστε οπαδός των puzzle games. Το Club των αναγνωστών αυτόν το μήνα έχει μία ευχάριστη έκπληξη!
Οπως πάντα, λοιπόν, πληκτρολογήστε START και φύγαμε!

THE MONUMENTS OF MARS

Ετος 2XVZ. Η NASA έχει στείλει αναρίθμητες επανδρωμένες αποστολές, για να εξερευνήσουν τα μυστήρια των μνημείων του Αρη. Δυστυχώς, όμως, όλες οι αποστολές κατέληξαν σε τραγωδία: αμέσως μετά την προσεδάφιση των διαστημόπλοιων στον Αρη, η NASA έχανε κάθε επαφή με το πλήρωμα - κανένας δεν μπορούσε να καταλάβει τι συνέβη. Εσείς (όπως πάντα) είστε η τελευταία τους ελπίδα. Σας έχουν επιλέξει για μία ειδική αποστολή στον Αρη, με σκοπό να διασώσετε τους χαμένους αστροναύτες και να ανακαλύψετε τα μυστικά των αρειανών μνημείων.



Το παιχνίδι αρχίζει, αφού το διαστημόπλοιό σας προσεδαφιστεί κοντά στην περιοχή "Cliff" του Αρη. Οπως καταλαβαίνετε, ο σκοπός σας είναι όχι μόνο να μην ακολουθήσετε τη θλιβερή τύχη των υπόλοιπων αστροναυτών, αλλά να βρείτε και τις εισόδους για κάθε μνημείο του Αρη και να ανακαλύψετε τα μυστικά του.

Αυτή είναι η προϊστορία του παιχνιδιού, έτσι όπως τη φαντάζεται η Apogee. Στην πραγματικότητα, πρόκειται για ένα καθαρό puzzle game και λιγότερο arcade ή action, αφού ακόμα και τα όπλα που διαθέτετε, τα χρησιμοποιείτε με οικονομία, μόνο και μόνο για να λύσετε το γρίφο της τρέχουσας πίστας.

Για να σας βοηθήσουν στο έργο σας, που είναι η εξερεύνηση των μνημείων,

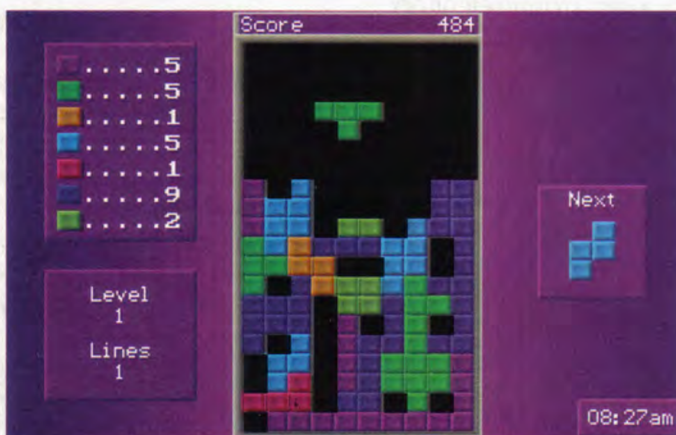
υπάρχουν διάσπαρτα διάφορα χρήσιμα αντικείμενα, τα οποία είτε σας αναπληρώνουν τη χαμένη ενέργεια του όπλου σας (οι βολές σας είναι έξυπνα περιορισμένες και είναι σχεδόν όσες χρειάζονται για να τελειώσετε την τρέχουσα πίστα - άντε και λίγο από την επόμενη) είτε επηρεάζουν τη δομή της ίδιας της πίστας, έτσι ώστε να μπορέσετε να συνεχίσετε την εξερεύνησή σας. Και μην ανησυχείτε για τις ζωές που χάνετε - είναι άπειρες! Με λίγα λόγια, μπορείτε να παίξετε την ίδια πίστα χωρίς να χρειαστεί να αποθηκεύετε το παιχνίδι σας κάθε λίγο και λιγάκι, ένα ενδιαφέρον και ιδιαίτερα βολικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού.

Τα πλήκτρα που χρειάζεστε για να παίξετε το παιχνίδι είναι ελάχιστα: τα πλήκτρα της κίνησης (μόνο αριστερά - δεξιά), ένα πλήκτρο για άλματα και ένα πλήκτρο για το fire. Τα πλήκτρα αυτά μπορείτε να τα ορίσετε εσείς, μέσα από το κεντρικό menu του παιχνιδιού. Ακόμα, υπάρχει και το πλήκτρο Enter, με το οποίο μπορείτε να πραγματοποιήσετε ορισμένες ειδικές κινήσεις, όπως η ενεργοποίηση διακοπτών, υπολογιστών (!) κ.λπ.

Για να λειτουργήσει σωστά το παιχνίδι, χρειάζεστε επεξεργαστή 8086 ή ανώτερο (δεν λειτουργεί σε 8088) και κάρτα γραφικών CGA, EGA ή VGA. Ενα παιχνίδι για όλους!

ZENTRIS

"Ε, καλά", θα μου πείτε, "ένα ακόμα tetris clone...". Ναι, αλλά υπάρχουν clones και clones. Προσωπικά τουλάχιστον, δεν έχω δει tetris για το χώρο του DOS με καλύτερα γραφικά και τόσο πολλές επιλογές, σχετικά με την εμφάνιση αλλά και τη λειτουργία του παιχνιδιού.



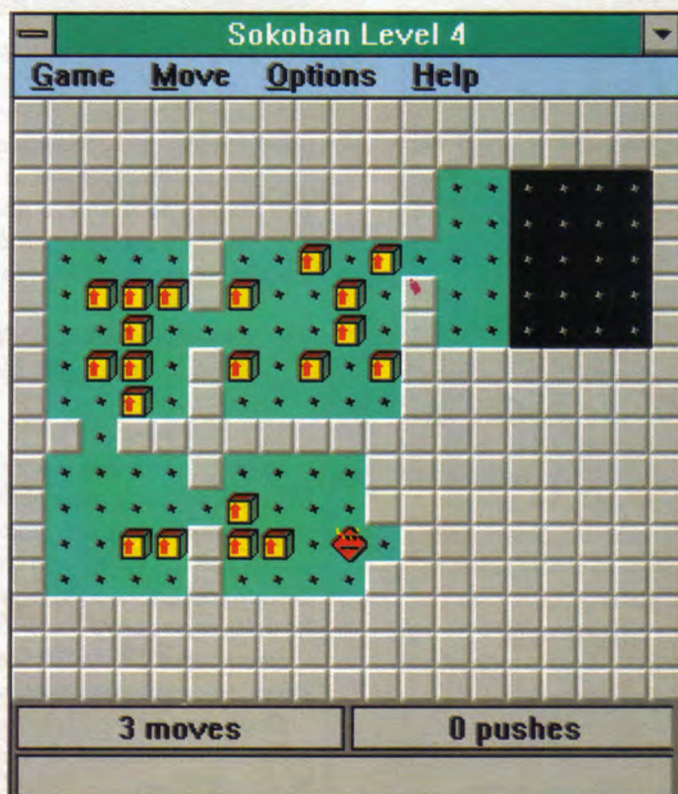
Το Zentris λειτουργεί μόνο σε κάρτες γραφικών VGA, αλλά τουλάχιστον τις εκμεταλλεύεται πλήρως. Το βασικό background του παιχνιδιού είναι ένα όμορφο ντεγκραντέ, το οποίο αλλάζει ανάλογα με το επίπεδο που βρίσκεστε. Τα κομμάτια του tetris έχουν τρισδιάστατη εμφάνιση, όπως και το Tetris των Windows, με τη διαφορά ότι μπορείτε εσείς να επιλέξετε το είδος της τρισδιάστατης αυτής εμφάνισης, με τη βοήθεια των menus. Αντίθετα με τα υπόλοιπα tetris, τα κομμάτια μπορούν να περιστραφούν και με αντίθετη φορά, με το απλό πάτημα ενός πλήκτρου. Ακόμα, το Zentris μπορεί να εμφανίσει στατιστική ανάλυση των κομματιών που έχουν χρησιμοποιηθεί, την ώρα, καθώς και το λεγόμενο piece preview, το κομμάτι δηλαδή που πρόκειται να ακολουθήσει αυτό που παίζεται εκείνη τη στιγμή. Αν είστε έμπειρος παίκτης του tetris, μη χρησιμοποιήσετε την τελευταία αυτή επιλογή, γιατί κάτι μου λέει ότι κόβει πόντους...

Στο menu του παιχνιδιού, το οποίο ενεργοποιείται με ESC, υπάρχουν επιλογές και για τη χρήση του πληκτρολογίου, του mouse και του joystick, καθώς και οδηγίες για τη χρήση του παιχνιδιού και τα πλήκτρα του.

Ενα χαρακτηριστικό, που ίσως εκνευρίσει το χρήστη, είναι οι σημαντικές καθυστερήσεις που παρουσιάζει το πρόγραμμα, χάρη στη φοβερή επιμονή του συγγραφέα του να ενημερώσει το κοινό ότι πρόκειται για shareware πρόγραμμα (αυτό το καταλάβαμε, Mr. Sundling... πόσες φορές θα μας το πεις πια;).

SOKOBAN

Μερικοί από εσάς ίσως να θυμούνται το Sokoban, που κυκλοφόρησε για το περιβάλλον του DOS πριν από αρκετά χρόνια (σύμφωνα με το συγγραφέα του παιχνιδιού, το Sokoban πρωτοκυκλοφόρησε σε Unix και σε character mode!). Η πρωτοτυπία αλλά και η εξυπνάδα αυτού του puzzle game το έχουν καθιερώσει στα θρυλικά εκείνα παιχνίδια που άφησαν εποχή. Οπως φαίνεται, κάποιος φανατικός του οπαδός (συγκεκριμένα ο κ. Liss) αποφάσισε ότι ήρθε πια ο καιρός να μεταφερθεί το παιχνίδι και στο περιβάλλον των Windows. Και το έκανε. Ετσι, το Sokoban για Windows είναι πια γεγονός, και μάλιστα μέσα από τα



κανάλια διάθεσης του shareware.

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι σχετικά απλός. Εσείς, με τη βοήθεια των πλήκτρων κίνησης του δρομέα (cursor keys), μετακινείτε ένα συμπαθητικό "διαβολάκι" (πώς αλλιώς να το πω; - αφού είναι... κόκκινο/μαύρο με κερατάκια) μέσα σε ένα σύστημα διαδρόμων, στους οποίους υπάρχει ένας αριθμός κιβωτίων. Τα κιβώτια αυτά πρέπει να τα συγκεντρώσετε σε μία αποθήκη. Απλό ακούγεται, αλλά δεν είναι. Πολλές φορές, για μία πίστα υπάρχει ένας και μόνο τρόπος λύσης. Προτού κάνετε οποιαδήποτε κίνηση, θα πρέπει πρώτα να τη σκεφτείτε καλά, καθώς και τις επόμενες κινήσεις που σκέφτεστε να πραγματοποιήσετε.

Ποτέ μην τοποθετήσετε κιβώτιο σε γωνία και ποτέ μη σχηματίσετε τετράγωνο από τέσσερα κιβώτια. Αυτό θα είναι και το Game Over. Επίσης, θα πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί, όταν τοποθετείτε τα κιβώτια δίπλα σε τοίχους. Θα πρέπει να είστε σίγουροι ότι μπορείτε να τα ξαναπάρετε από εκεί. Φυσικά, αυτά τα μικρά hints για το παιχνίδι ισχύουν για τους διαδρόμους και όχι για την αποθήκη όπου θα τοποθετηθούν τελικά τα κιβώτια. Ωστόσο, σε ορισμένες πίστες χρειάζεται προσοχή, ακόμα και κατά την τοποθέτηση των κιβωτίων στην αποθήκη! Το Sokoban for Windows σάς δίνει τη δυνατότητα να αποθηκεύσετε το παιχνίδι σας, ώστε να το συνεχίσετε κάποια άλλη στιγμή, από εκεί όπου το σταματήσατε. Ακόμα, σας επιτρέπει να ξαναρχίσετε το επίπεδο που βρίσκεστε από την αρχή, καθώς και να ακυρώσετε την τελευταία σας κίνηση, αν πιστεύετε ότι δεν ήταν η ενδεδειγμένη. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να αποθηκεύσετε την τρέχουσα κατάσταση της πίστας, έτσι ώστε να μπορέσετε να επιστρέψετε σε αυτή, αν κάτι δεν πάει καλά, μετά από αρκετές κινήσεις. Στις αρχικές πίστες αυτό δεν χρειάζεται ιδιαίτερα, αλλά μετά το επίπεδο 10 (υπάρχουν 50 συνολικά), όπου χρειάζονται πάνω από 1.000 κινήσεις για την ολοκλήρωση της πίστας, η λειτουργία αυτή θα σας φανεί σαν το... "μάννα εξ ουρανού".

Οπως είπαμε, το Sokoban λειτουργεί μόνο με τα πλήκτρα του δρομέα - και τίποτε άλλο. Βέβαια, είναι λίγο περίεργο, ένα πρόγραμμα Windows να μη χρησιμοποιεί ποντίκι για το gameplay, αλλά είναι και το είδος του παιχνιδιού τέτοιο. Ας αφήσουμε όμως τα λόγια. Τρέξτε το. Θα σας συναρπάσει! ■

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Ο φίλος και αναγνώστης μας Νίκος Αχίλλεος μας έστειλε ένα πολύ πρωτότυπο - για τα ελληνικά δεδομένα - και όμορφο adventure game (!), γραμμένο σε QuickBasic 7.0. Στο παιχνίδι αυτό μπορείτε να πραγματοποιήσετε όλες τις γνωστές λειτουργίες που συναντάμε σε ένα adventure, όπως Take, Look, Give κ.λπ.

Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε ένα Pub (χαρακτηριστικότατη τοποθεσία της σύγχρονης ελληνικής σκηνής). Σκοπός του παιχνιδιού είναι να συγκεντρώσετε ένα συγκεκριμένο ποσό χρημάτων. Το παιχνίδι διαθέτει ακόμα και Inventory για να βλέπετε τα αντικείμενα που κουβαλάτε. Στην περιπέτειά σας θα σας βοηθήσουν τρεις χαρακτήρες που θα συναντήσετε μέσα στο παιχνίδι, καθώς και διάφορα πολύτιμα αντικείμενα που θα βρείτε στο δρόμο σας.

Για να τρέξετε το παιχνίδι θα πρέπει να διαθέτετε, σύμφωνα με το συγγραφέα, οποιονδήποτε QuickBasic compiler. Το αρχείο που θα πρέπει να φορτώσετε είναι το LORITOS.BAS.

Νίκος Αχίλλεος
Ηγουμένου Γκάμπριελ 5
Ηράκλειο Κρήτης

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε λίγη προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 K. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 K δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι, όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα".

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά τη δισκέτα και όχι άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί και το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο.

Οσον αφορά τη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας!

AIR WARRIOR

ON-LINE













Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΣΤΑ FLIGHT-SIMULATORS!

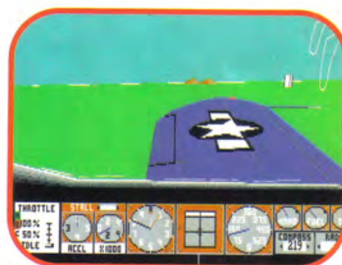
Multi-player on-line εξομοιωτής αερομαχιών και πολεμικών αεροσκαφών με εκπληκτικά γραφικά και ρεαλιστικό ήχο!

Διαλέξτε το αεροπλάνο σας από μοντέλα του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου, από μαχητικά ή βομβαρδιστικά του Δευτέρου, ακόμα και από τα πρώτα jets!

- Απογειωθείτε! ● Επιτεθείτε στην αντίπαλη χώρα.
- Βομβαρδίστε τις πόλεις, καταρρίψτε τον εχθρό.
- Ζήστε την ένταση μιας πραγματικής αερομαχίας!

Παίζουν ταυτόχρονα εώς και 40 παίκτες!





ΤΑ ΝΕΑ ΜΑΣ ΤΗΛΕΦΩΝΑ (για σύνδεση data) ΕΙΝΑΙ:

2.400 bps, v.42 bis, MNP 5	9227606
9244306-11	9227665
9245910-3	9229128
	9242220
	9242227
	9242247
9.600 bps, MNP 5	9241747
9242218	14.400bps, v.32 bis MNP 5
9241478	
9241518	9244301-5



Προς: CompuLink • On line Information Services • Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Ναι, ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στο πρώτο ηλεκτρονικό σύστημα Πληροφόρησης CompuLink και να έχω πρόσβαση στο Air Warrior:

Επώνυμο: .... Επάγγελμα: ....

Διεύθυνση: .... Τ.Κ.: .... Τηλ.: ....

Είμαι κάτοχος υπολογιστή: IBM PC ή Συμβατού: ❒ Apple: ❒ Amiga: ❒ Atari: ❒